

Soluciones completas para tus juegos favoritos



SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
RESET
1
MEMORY CARD
2
MEMORY CARD

SUMARIO

Guías Imprescindibles - Número 10

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), David Fraile.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz, Ruth Caravaca.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López,
Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Sonia Ortega, Enrique del Barrio, Daniel Acal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Ángel Benito.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
JEFA DE PUBLICIDAD: Nuria Sancho
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Gemma Celma, E-mail: gcelma@hobbypress.es.
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MEXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin.
Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: AVENIDA GRÁFICA, 28914 Leganés, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 6/2001

Printed in Spain

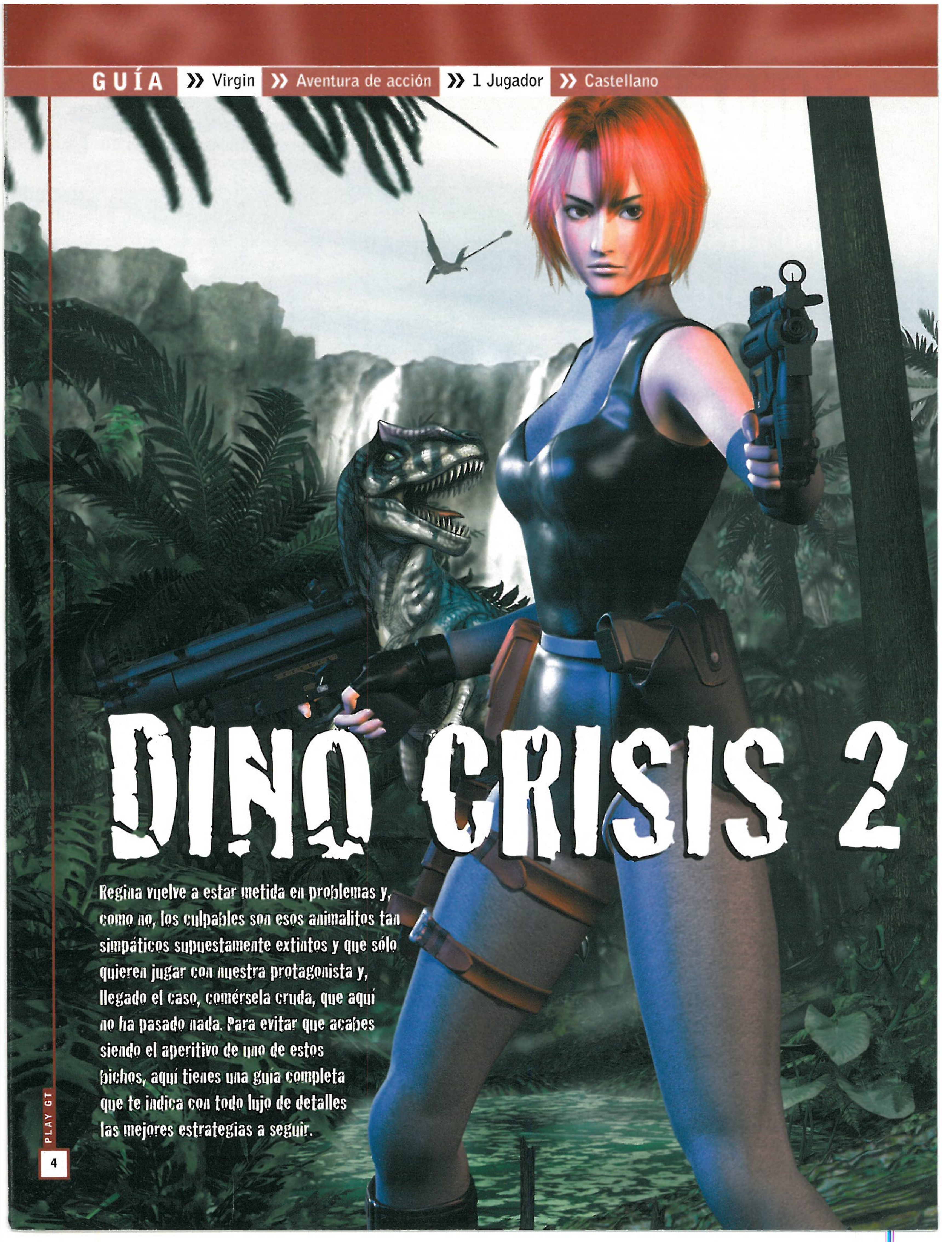
Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS



DINO CRISIS 2

Regina vuelve a estar metida en problemas y, como no, los culpables son esos animalitos tan simpáticos supuestamente extintos y que sólo quieren jugar con nuestra protagonista y, llegado el caso, comérsela cruda, que aquí no ha pasado nada. Para evitar que acabes siendo el aperitivo de uno de estos bichos, aquí tienes una guía completa que te indica con todo lujo de detalles las mejores estrategias a seguir.



¡CORRE, CORRE!

Tras escapar de milagrito de las fauces del Tiranosaurio Rex, aterrizaréis en una zona vallada acompañados por el cadáver de un soldado. Después de un pequeña conversación entre Regina y Dylan, tomarás el control de éste. Te encuentras en el punto **(J0)** y sólo tienes una puerta por la que puedas salir, la que está cubierta de enredaderas. Antes de pasar por ella hacia **(J1)**, recoge del cuerpo del soldado un botiquín pequeño. Aquí empieza la diversión: aparecerán velociraptores hasta debajo de las piedras. Líate a repartir plomo y continua avanzando poco a poco. Más adelante, junto a un jeep destrozado encontrarás un botiquín medio. Sube las escaleras y sigue corriendo mientras despejas la zona hasta el siguiente tramo, **(J2)**. Lo único que tienes que hacer tanto en esta zona como en **(J3)** y hasta llegar a **(J4)**, es correr y disparar (y rezar para que no te coman, claro está). Sube al primer contenedor y hazte con un botiquín pequeño. Luego baja y sube por las escaleras que hay a la izquierda para engordar un poco más tus bolsillos, esta vez con un botiquín grande. Continúa hasta la puerta del fondo y entra a la torre del agua, **(J5)**. Al entrar, Dylan verá a una persona sospechosa, pero huirá de él y no podrá darle alcance. Olvídala y coge del suelo tu **primer archivo de dinosaurio, el del Velociraptor**. Justo al lado tienes una terminal donde podrás salvar la partida y hacer algunas compras con los puntos que has obtenido. Antes de abandonar este lugar, tienes que rodear el depósito y subir a él por las escalerillas para hacerte con un resucitador. Ahora baja y cruza la única puerta que está abierta, la que lleva al camino **(J6)**. Corre de frente y cuando llegues al pequeño garaje, entra y recoge el botiquín medio que se encuentra junto a la pared. Luego sigue avanzando hacia delante, hasta llegar al punto **(J7)**, aniquilando algunos reptiles más por el camino; ahora abre la puerta del final para conseguir entrar en el edificio militar. En este patio, **(M1)**, hará acto de presencia nuestro gran amigo el cariñoso Tiranosaurio Rex con ganas de juerga. Ni se te pase por la cabeza intentar abatirlo, porque te hará papilla y acabarás en su estómago. En vez de hacer eso, lo que tienes que hacer es ponerte a correr como alma que lleva el diablo y avanzar subiendo por las escalerillas rojas, cogiendo de paso junto a un contenedor un botiquín grande. Tienes que seguir esquivando al bicho en la medida de lo posible hasta que puedas saltar al suelo. En ese momento aparecerán los "cascos oscuros" los cuales te lanzarán algunos regalitos. No obstante, gracias a la habilidad de Dylan, no conseguirán alcanzarte y podrás escapar a **(M2)** sin un rasguño.







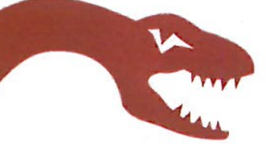






La Jungla

J0 J1 J2 J3 J4 J5 J6 J7 J8 J9 J10 J11 J12 J13 J14 J15 J16 S



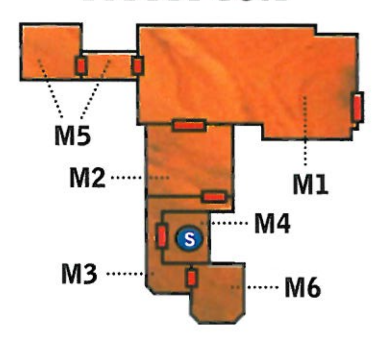
DYLAN, ATRAPADO

Ve al fondo y coge de la mesa el **archivo del Tiranosaurio Rex**. No te entretengas y sigue hasta la siguiente zona, a **(M3)**. Ve con cuidado, disparando a todo lo que se mueva y entra en la sala **(M4)**. Coge de la camilla los **"papeles del doctor"** y, del interior del armario del otro extremo, un botiquín mediano. Justo a su lado encontrarás una llave. Sal a **(M3)**, mata a 3 velociraptores y regresa a toda pastilla a **(M1)**. El Rex sigue rondando la zona, así que tendrás que actuar con rapidez. Dirígete a la pequeña puerta que conduce a la sala **(M5)** y crúzala. Ve al fondo y coge el documento **"retirada de objetos del almacén"** de encima de una mesa. Ahora busca en la pared un panel rojo y usa en él la llave que has encontrado. De su interior coge la tarjeta del laboratorio. Sin embargo, esto hará que salte el sistema de seguridad dejando a Dylan atrapado en esa sala.



Tras una llamada de auxilio, tomarás el control de Regina. Tendrás que ir hasta donde ha quedado atrapado Dylan. Antes, si quieres, puedes ir al hovercraft que está a tu espalda y salvar allí la partida. Tras esto, sube de nuevo a **(J8)** y abre la puerta que lleva a **(J9)**. Examina el cadáver del soldado y conseguirás el **archivo informativo del Allosaurio**. Cruza el puente y observa tranquilo al Rex que pasa por debajo ya que no se fijará en ti. Ya en **(J10)**, continúa haciendo bolsos de piel de reptil y sigue hasta **(J11)**. Camina un poco y de las dos posibles salidas, toma la que lleva a la zona **(J12)**, al Sur. Aquí encontrarás una nueva especie de lagarto, el Allosaurio. Como podrás comprobar, resulta ser un bicho bastante peligroso y muy rápido a pesar de su tamaño. Si no te quieres arriesgar demasiado, corre y sube por las escaleras hasta entrar en las

Edificio Militar



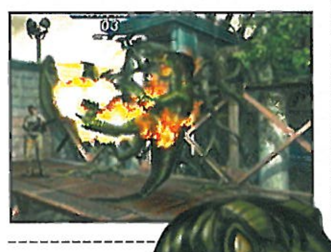
Esta caja parece utilizarse para guardar materiales importantes.

Los Reptiles



Velociraptor

Todos los Velociraptores se caracterizan por su velocidad y grandes saltos. Atacan en grupos y para eliminarlos lo mejor es tostarlos con el lanzallamas y acribillarlos con los subfusiles.





Allosaurio

Es invulnerable a cualquier arma si el impacto lo recibe en la cabeza o en la parte frontal. Su único punto débil son los flancos, así que usa el lanzallamas o el cañón sólido, este es muy efectivo si lo arrinconas.





Oviraptor

Al ser pequeños atacan en grupos de 3 o 4 desde distintos flancos. Para eliminarles necesitas un arma de cadencia de tiro rápido, como los subfusiles o la recortada, aunque sea más lenta.





Pteranodon

Este reptil volador puede ser muy molesto. Siempre van en grupos, trazando círculos en el aire hasta que encuentran la mejor posición desde la que atacarte. Tu mejor defensa son los subfusiles (puedes apuntar a dos objetivos a la vez).



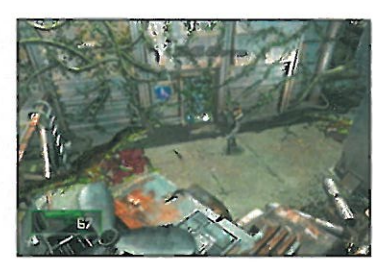


Plesiosaurio

Estos reptiles acuáticos aparecerán en el juego casi siempre cerca del lago. Realmente no son muy peligrosos y si usas un arma de disparo rápido como los subfusiles, lo único que te darán son muchos puntos.





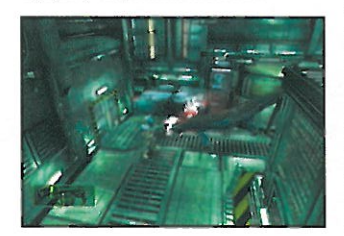


instalaciones del laboratorio. Si en cambio decides enfrentarte a él, busca siempre sus flancos para derribarlo y vigila tu salud.
Una vez en el laboratorio, más concretamente en el patio **(L1)**, serás recibido por un buen grupo de velocirraptores. Corre mientras disparas y sube las escaleras. Baja cuando estés en el otro extremo de la pasarela y pasa por la puerta que lleva a **(L2)**. Examina la estancia y coge de la mesa el documento **"Incineración de las plantas venenosas"**. En la pared verás un terminal en el que tienes que comprar el lanzallamas. Si no tienes puntos suficientes aniquila más reptiles. Cuando salgas al exterior, Regina conocerá a los "cascos oscuros" y no será para darle la bienvenida precisamente. Cuando salgan huyendo tras disparar unos discos explosivos, uno de ellos se precipitará por un barranco, aunque Regina evitará un desenlace fatal. Una vez esposada en **(L2)**, sal y regresa a la jungla por donde llegaste, eliminando a otro Allosaurio por el camino. Retrocede hasta **(J11)** y métete por la puerta azul que da a **(J13)**. Encontrarás las plantas venenosas de las que hablaba el documento. Coge el lanzallamas y fríelas mientras caminas, sumando algunos puntos más y obteniendo combos. Más adelante, hay una escalera que da a a una zona contaminada por gases venenosos, pero no puedes bajar sin mascara de gas. Olvídala y sigue asando plantas a lo largo de **(J14)** hasta llegar a **(J5)**.



Mosasaurio

Se encuentran en las instalaciones subacuáticas. Atacan por parejas pero no son muy peligrosos. Las dos únicas armas que puedes usar contra ellos es el lanzador de agujas y la granada acuática.



Inostravencia

Están en las zonas volcánicas. Son invulnerables a casi todas las armas, a no ser que estén panza arriba. Usa el lanzador de minas para que caigan sobre su espalda y remátales con la antitanque



Triceratops

Te enfrentarás a ellos durante la persecución del jeep. Tienes que dispararles a la nariz con la ametralladora para conseguir que frenen un poco, aunque te costará un poco abatirlos.






Tiranosaurio Rex

Afortunadamente no encontrarás muchos de estos a lo largo de la aventura. Sin embargo, cada vez que te enfrentes con él, lo pasarás realmente mal. Sólo conseguirás hacerle frente con armas muy potentes, como el tanque.





Gigantosaurio

Sin duda, este es el Rey de la Selva Jurásica. Por suerte para ti, sólo lo encontrarás al final de la aventura, aunque tienes que tener en cuenta el hecho de que ningún arma convencional podrá pararle los pies, por mucho que lo intentes.



Compsognathus

Estos pequeños dinosaurios, conocidos como "compis", aunque muy abundantes, no te atacarán en ningún momento. Eso sí, les encantan las cosas pequeñas y brillantes, por lo que te crearán algún problemilla al robarte un ítem importante. En general, no te preocupes por ellos, sólo te harán compañía.



EL RESCATE



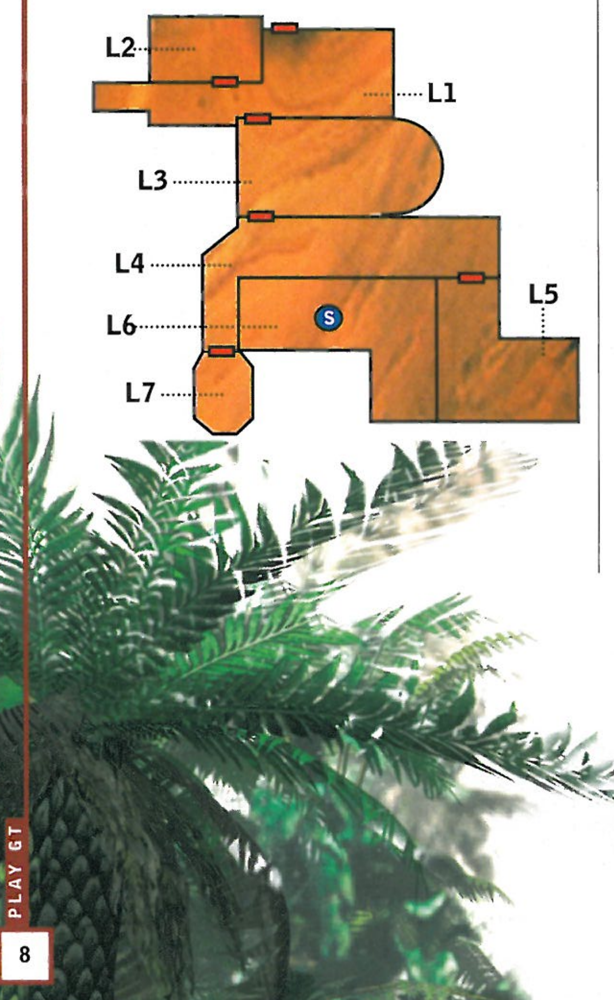


Salva y compra lo que necesites. Sal por la puerta que cruzó Dylan, la que da a **(J6)**, aparecerán los cascos. Ve a **(J7)** y verás a la familia de triceratops al fondo. Entra en **(M1)**, esquiva a los pteranodones que sobrevuelan el patio y corre para entrar en **(M5)**. Encontraras la llave que Dylan tiró por debajo de la puerta, cógela y sal,aquí no puedes hacer nada mas por ahora. Retrocede y una vez en el patio **(M1)**, corre hacia la puerta que da a **(M2)**. Elimina a algunos velociraptores y corre a **(M3)**. Ve al fondo del pasillo y usa el aturdidor para abrir la puerta del panel de la derecha. Antes de pasar a **(M6)**, examina el montón de trastos que hay en la pared y encontrarás ayuda médica. Pasa ahora y estarás en una especie de sala de control con unas escaleras a la izquierda. Sube por ellas y coge el documento **"Gestión general de las llaves"**. Baja y ve al fondo, donde encontrarás un sistema de almacenaje de llaves. Falta una, la tuya, úsala. Ahora recoge la de color azul y regresa junto a Dylan, a **(M5)**. Usa la nueva llave en el panel azul junto a la puerta y se abrirá. Tras una corta charla con Dylan, regresaréis al hovercraft con la prisionera para descubrir que han destrozado el interior del vehículo.

Con Dylan bajo tu mando, sal del barco y sube las escaleras hacia **(J8)**. Allí te espera un Allosaurio, elimínale con el cañón sólido. Abre la única puerta por la que puedes ir y pasarás a **(J15)**, donde aguarda otro Allosaurio. Corre hasta **(J1)** y sigue hasta llegar a **(J5)** por el camino que ya conoces Continúa por la puerta que lleva a **(J14)** y corre hasta llegar a **(J12)** eliminando a un montón de raptores. En el complejo del laboratorio, **(L1)**, usa el machete en la puerta que da a **(L3)**, donde, te atacará un nuevo tipo de dino, el Oviraptor. Corre rodeando la escalera y usa la tarjeta del laboratorio en la puerta del otro extremo para llegar a **(L4)**. Avanza por el pasillo hasta llegar a la puerta que da a **(L6)**. Corta las enredaderas y pasa. Salva y repón tus bolsillos. Examina la sala y coge de encima de la mesa el documento **"cuaderno de investigación pequeño"**. Al otro lado de la sala hay un botiquín pequeño. Observa ahora la pequeña jaula que hay en la pared con la luz verde. Si la abres, conseguirás el **archivo del compsognathus**. En la habitación, hay tres trampillas de ventilación, no las cierres. Sal de la sala para entrar en **(L5)**, la sala de alimentación. Encima de la máquina está el documento **"registro de los investigadores"**. Ve hacia la puerta del otro extremo y sal al pasillo **(L4)**. Ve a la puerta del fondo, lleva a **(L7)**. Usa tu tarjeta del laboratorio para abrirla, un compi aparecerá por sorpresa y se llevará la tarjeta. Corre tras el reptil para recuperarla. Llévale hasta **(L6)** a través de las trampillas de ventilación para cerrarlas tras él y que no retroceda. Cuando esté en **(L6)**, arrincónalo en la zona de las jaulas y él solo se meterá en una, recuperando así tu tarjeta. Sal al pasillo, acaba con los oviraptores y usa la tarjeta para entrar en **(L7)**. Verás varios tanques de líquido conservante con cuerpos dentro. Ve al fondo y coge la batería de arranque que deberás llevar al barco. Coge de la mesa el **"informe del cadáver sin identificar"**, donde averiguarás algo muy interesante.



Laboratorio



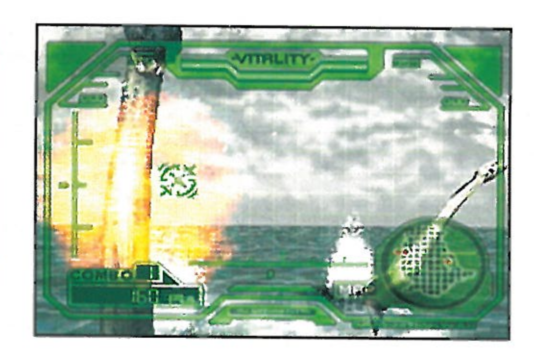
Es una terminal para Abrir y cerrar la salida de ventilación



DE CAMINO AL LABORATORIO







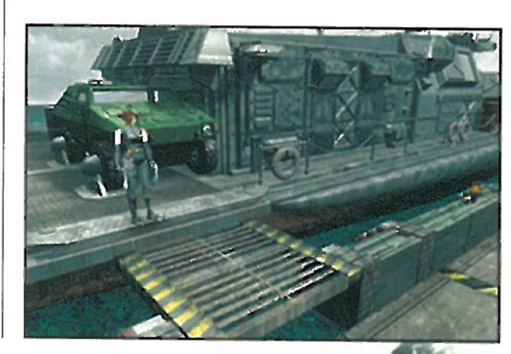
Edificio 3

E1 E2 E3 E4 E5 E6

Da media vuelta y abandona el complejo hacia la jungla. Para llegar al bote, toma la ruta que ya conoces matando a toneladas de reptiles por el camino, incluidos algunos allosaurios. Al llegar a la embarcación, descubrirás que la chica que capturasteis se ha escapado. Tras charlar un poco, los dos aventureros deciden que será mejor ir hacia otro lado. Examina el panel de control de la nave, y escoge la ruta que lleva a los **laboratorios de la 3ª energía**. Por el camino os atacará un nutrido grupo de plesosaurios y pteranodones. Sal con Dylan al exterior y tomarás el control del cañón de la nave. Tendrás que disparar a todos los reptiles que se acercarse a la embarcación, antes de que sea tarde. Al principio sólo aparecerán algunos plesosaurios pero luego se complicará la cosa al llegar el apoyo aéreo. Si lo haces bien, saldrás victorioso y conseguirás toneladas de puntos.

Con Regina como protagonista, compra abundante munición y sal. Cruza la pasarela hacia **(E1)** y te atacarán a los plesosaurios. Mantenlos a raya con los subfusiles y conseguirás una gran cantidad de puntos por los combos y por el bonus de No Damage. Sigue hacia **(E2)** y despeja la zona de bichos para avanzar por la pasarela tranquilamente y coger un botiquín grande antes de abandonarla. Ya en **(E3)**, serás recibido por una escuadra de pteranodones. No te pares a eliminarlos porque la pasarela es demasiado estrecha y no dispones de espacio suficiente para coger un buen ángulo. Corre hacia la puerta del fondo y entra en **(E4)**. Aquí también hallarás algunos reptiles voladores, pero ahora sí dispones de sitio para derribarlos. Corre hacia el extremo contrario del patio y, junto al cadáver de un soldado, encontrarás el documento **"papeles del soldado: llave del edificio"**, con lo que tus objetivos quedaran actualizados. Tu misión ahora es volver a la selva, a **(J15)** concretamente, para recuperar la dichosa llave. Antes de salir de ahí, registra el camión que hay empotrado en la pared para hacerte con el **archivo del pteranodón**.

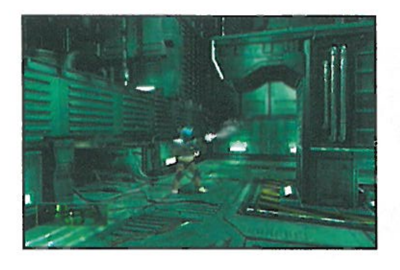
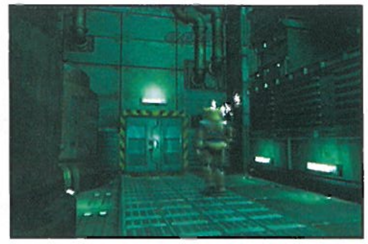
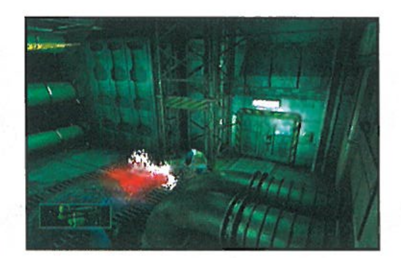
Ve hasta **(J15)** usando el hovercraft y avanza hasta el tercer charco. Cerca del chorro de agua, pegado a la pared rocosa y a una de las escaleras hallarás la **Tarjeta de 3ª Energía**. Regresa en la nave al laboratorio de la 3ª energía y ve a **(E4)** para usar tu nueva tarjeta en la puerta que lleva a **(E5)**. Avanza acabando con varios plesosaurios y sube al barco amarrado para examinar una luz intermitente. Descubrirás que se trata de una caja de herramientas, de la que todavía no posees la llave. Continua por el muelle aniquilando mas plesosaurios hasta entrar en la sala de control, **(E6)**. Sube las escaleras hasta estar junto a los mandos y coge el documento **"diario del personal directivo: mecánico"** que hay junto a la cristalera. Justo detrás, en la otra mesa de control, hallaras el **archivo del mosasaurio**. Cerca de este archivo, junto al ordenador, hallaras la llave de la caja y detrás veras un terminal donde salvar la partida.









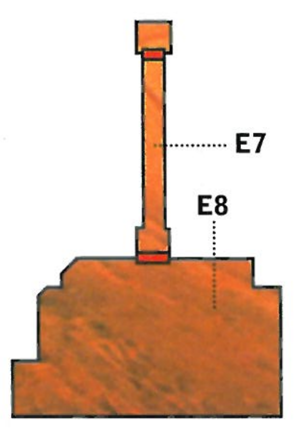






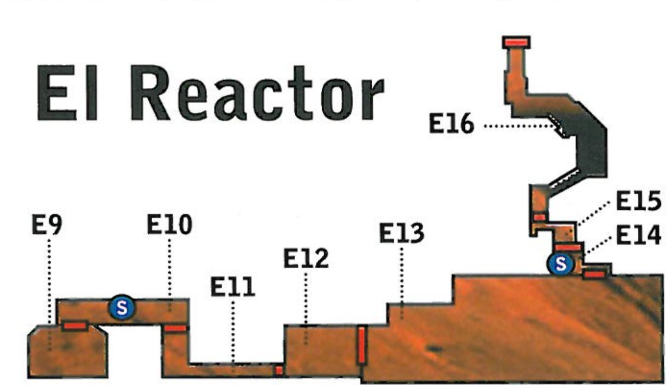

BAJO EL AGUA

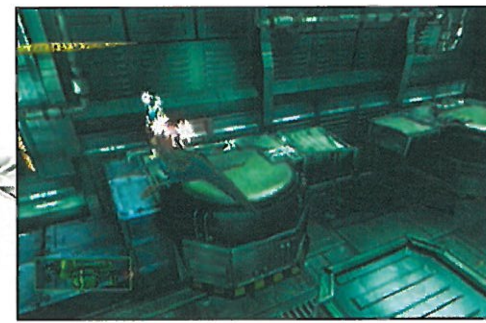
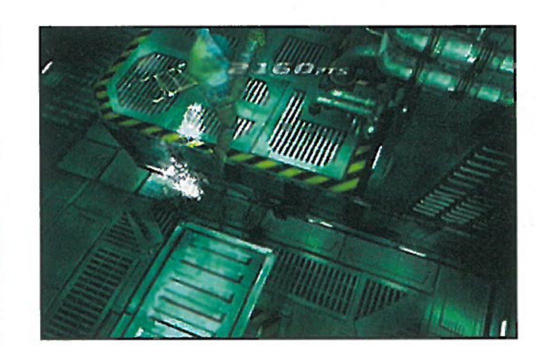
Cruza la puerta que hay junto a la terminal para salir al exterior, a una zona elevada de **(E4)**. Corre hasta el fondo, registra el cuerpo que yace en el suelo y encontrarás la **Tarjeta del Mecánico**. Ahora debes retroceder hasta **(E5)**, y abrir la caja del barco con la llave correspondiente. Dentro encontrarás el documento **"código de seguridad del ascensor"** con una cifra anotada, que te servirá para activar un ascensor en **(E6)**.
Una vez allí abre la puerta que da al ascensor usando la Tarjeta del Mecánico y el número que acabas de descubrir. Monta en él y desciende a las instalaciones subacuáticas. Camina por el pasillo **(E7)** hasta salir a una enorme estancia, **(E8)**. En un extremo de la sala, verás la máquina que activa el flujo de energía. No la uses todavía y salta al foso. Sube por la escalera que hay más a la izquierda y verás un traje de buzo dentro de un armario. A su lado encontrarás el documento **"nota del mecánico: reactivando la alimentación"**. Vuelve junto a la maquina de antes y actívala. Para restablecer la energía, tendrás que usar el aturdidor para golpear alguno de los 3 interruptores verdes cuando parpadeen en rojo, evitando así que el mecanismo salte por una sobrecarga (cuando se pongan en azul). Luego coge el traje de buceo y tírate al foso para activar el mecanismo del elevador que hay en el rincón.
A tu disposición tienes dos armas bastante efectivas contra los mosasaurios (los reptiles que encontrarás en esta zona). Uno de ellos es un lanzador de agujas con munición ilimitada que se muestra muy útil y el otro, como arma secundaria, es un dispositivo que los aturdirá durante unos instantes.
Ahora centrémonos en la actual situación. Estás en **(E8)** y aquí aparecerán los primeros mosasaurios. Acaba con ellos y ve al otro lado del elevador para coger un botiquín pequeño. Desciende, aniquilando algún bicho más, hasta que des con una puerta. Antes de pasar por ella recoge el botiquín grande que hay a su izquierda. Cuando estés en **(E9)**, podrás caminar tranquilo hasta una terminal en **(10)**, donde debes comprar el lanzador de granadas (sin él no podrás continuar más adelante) y salvar la partida. Luego avanza un poco y, encima de una mesa de mandos encontrarás el documento **"procedimiento preventivo"**. No actives el mecanismo de la mesa porque no funcionará. En vez de eso, continúa y entra en **(E10)**. Avanza con cuidado ya que aparecerán varios mosasaurios por parejas. Cuando estés en **(E11)** y encuentres una barrera que te corta el paso, pulsa triángulo y salta por encima de ella. Sigue buceando hasta que llegues a una enorme estancia, **(E13)**. En ella, al fondo, encontrarás un botiquín mediano que puede resultarte muy oportuno.Junto a él, hay una puerta que conduce a un estrecho pasillo con una terminal y un elevador. Salva la partida si quieres y compra el lanzagranadas acuático si no lo has hecho ya. Pasa del elevador por el momento y regresa a **(E13)**. Sube a la plataforma que contenía el botiquín y usa la propulsión para alcanzar una pasarela que hay a la derecha. Continúa por ella saltando cuando debas hasta otro tramo y cogiendo los kit médicos que encuentres. Debes llegar hasta una columna que hay cerca de la puerta por la que entraste por primera vez a esta sala. Descubrirás que está medio destrozada por lo que un solo disparo de tu lanzagranadas bastará para derribar la sección que sostenía. Sube a ésta y podrás llegar hasta la puerta que conduce a la parte superior de **(E12)**.

Edificio 3



El Reactor



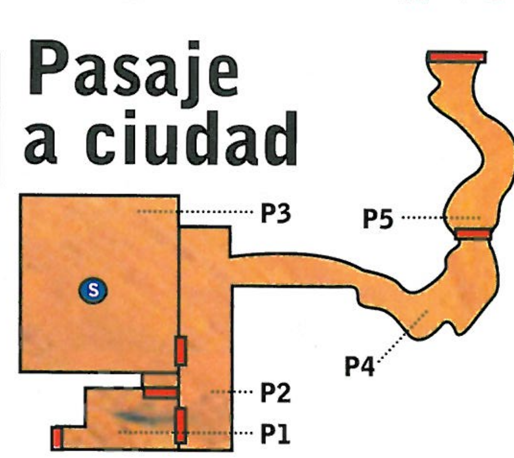
LA PERSECUCIÓN

Nada más entrar, restituye el flujo de energía hacia el elevador de esta sala mediante el panel que hay junto a la puerta, por si te caes a la zona inferior. Camina de frente y encontrarás, junto al cadáver de un buzo, el enchufe que estabas buscando. Ahora regresa con él a **(E10)** y colócalo en la mesa de mandos para poder activar las compuertas del nivel superior.

Regresa a **(14)**, monta en el elevador y atraviesa las compuertas que llevan a **(E15)**. Ve junto al cuerpo del fondo y coge la **Tarjeta de Edward City**. Continúa por el pasillo y, en un rincón encontrarás el **archivo informativo del plesosaurio**. Equípate con el lanzagranadas acuático y cruza la puerta que lleva a la sala del reactor, **(E16)**.

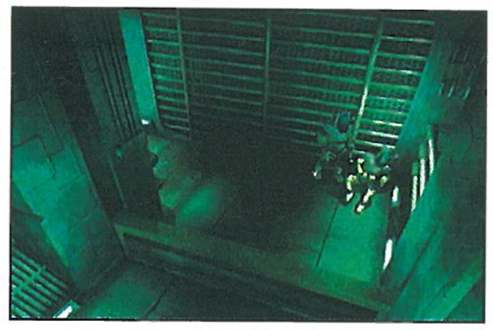
Aparecerá un plesosaurio y dañará el reactor, cerrando con ello todas las posibles salidas. Espera a que intente morderte y regálale alguna granadita. Si no le das la espalda y no dejas de disparar (teniendo cuidado con la munición), no tardarás en aniquilarlo. De todas formas, a los largo de la estancia hay repartidos varios botiquines (dos grandes, uno mediano y otro pequeño), por si acaso. Cuando todo vuelva a la tranquilidad, las puertas volverán a abrirse. Sube a la pasarela metálica y sigue subiendo hasta que llegues a la puerta que da al elevador de superficie. Monta en él y despídete del traje de buzo. Ya en un terreno más seco, baja las escaleras que hay a la izquierda para encontrarte con Dylan en **(P1)**. En ese momento recibirán una llamada de

Pasaje a ciudad



David, pero se cortará de golpe. Tras esto, tomarás el control del chico del T.R.A.T. y tendrás que seguir a Regina por la siguiente puerta, a **(P2)**. Elimina algunos velociraptores y continúa hasta el fondo sin pasar de momento por la puerta que has visto. Junto a un montón de materiales verás el cuerpo de un soldado y cerca de él, el **archivo de Inostrancevia**. Retrocede ahora un poco y entra por la puerta de antes, la que lleva a **(P3)**. Cuando llegues hasta la altura de la terminal que hay al final, aparecerá un allosaurio. Acaba con él y compra el lanzador de minas (imprescindible para continuar), el rifle antitanque y la armadura ligera si puedes. Una vez bien equipado, da media vuelta y regresa a **(P2)**. Ve hasta el fondo y usa el machete en la puerta que hay en el camino selvático.







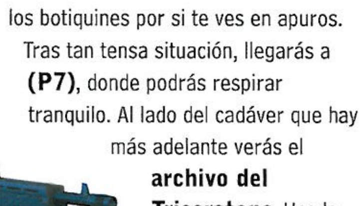


EL VOLCÁN Y EL NIDO





Continúa por **(P4)** y **(P5)** acabando con los oviraptores que te salgan hasta que encuentres una roca que tapona la entrada a una cueva. Usa el lanzaminas para volarla y pasa dentro. No dispones de mapa en este volcánico lugar, pero no será muy necesario. Cuando llegues a una gruta con un río de lava fluyendo debajo, ve por el camino que va hacia la derecha, tras volar la roca, para hacerte con un botiquín grande. Sigue por donde ibas antes de desviarte y sube unas escaleras. Aquí conocerás a los Inostrancevia, unos reptiles con un piel más gruesa que un neumático de tractor. El único modo de eliminarles es dispararles con las minas para que queden panza arriba y luego usar el rifle antitanque o el cañón sólido para rematarlos. Camina hasta que te halles en una bifurcación. Antes de tomar el camino de la derecha para seguir avanzando, coge del de la izquierda un kit médico. Más adelante encontrarás otra escalera que te dejará frente a un camino y a una roca a la derecha. Vuela esta última y sigue por ese camino. Cuando cruces un puente de roca sobre un río de magma, verás una abertura en la pared de enfrente. Sigue por ahí, camina un poco y baja una escalera; verás otras dos rocas, con sus correspondientes caminos. Si avanzas por el de la derecha, te enfrentarás a dos o tres Inostrancevia, pero podrás hacerte con un botiquín mediano. Luego sigue por el de la izquierda y llegarás a **(P6)**, donde podrás usar un terminal para reponerte y salvar la partida. Compra el lanzacohetes si puedes y sube las escaleras de más adelante para encontrarte con Regina. Tras una escena en la que aparecerán varios Allosaurios (estás invadiendo su nido), tomarás el control de los dos personajes alternativamente. Tu misión es avanzar con uno de ellos hasta el siguiente punto seguro, mientras disparas bengalas con el círculo para que el otro aniquile a esas bestias. Deberás lanzarlas cuando los lagartos se encuentren cerca de ti, ya que será ahí donde caerá el proyectil. Destroza algunos contenedores para avanzar y recoge



los botiquines por si te ves en apuros. Tras tan tensa situación, llegarás a **(P7)**, donde podrás respirar tranquilo. Al lado del cadáver que hay más adelante verás el **archivo del Triceratops**. Usa la terminal que hay en el vehículo acorazado y salva la partida. Camina de frente hasta que veas a la cría de triceratops. Tras un leve gemido de esta última aparecerá su mama dispuesta a ensartarte en alguno de sus cuernos. Para escapar de semejante apisonadora, los dos aventureros montarán en un jeep y saldrán pitando. En esta ocasión, tendrás que disparar con la ametralladora pesada de la parte de atrás a los triceratops que te persiguen. Comprobarás que son muy resistentes, incluso si les aciertas en plena cara. Cuando acabes con el primero, aparecerá una pareja, por lo que la cosa se complica bastante, aunque nada que no pueda solventar un tipo como Dylan.

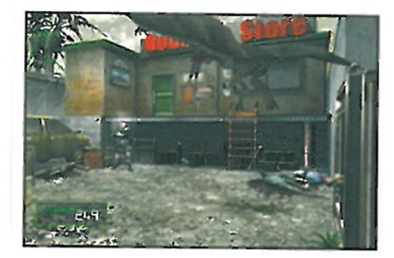




















REY DE REYES

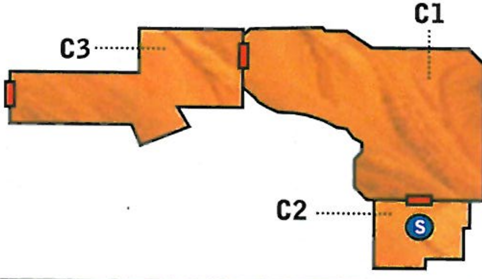


Tras la espectacular escena del jeep y David montado en el helicóptero, llegarás a **Edward City, (C1)**. No pases por la puerta que tienes a la espalda y registras el cadáver que hay a la derecha para encontrar el **archivo del Oviraptor**. Ve al otro extremo de la calle y sube al contenedor de la izquierda para coger del otro lado un botiquín grande. Ahora debes pasar a la farmacia, **(C2)**, donde podrás salvar la partida. Coge de un rincón las llaves de los alojamientos y el documento **"papeles del dueño"** y un kit médico del mostrador. Sal y vuelve a **(C1)** donde te esperan unos pteranodones. Corre al otro extremo y pasa a la calle **(C3)** acabando con algunos oviraptores. Coge el botiquín grande y usa la llave que has encontrado en la puerta que hay al fondo. En esta zona serás recibido por el Tiranosaurio Rex. Pero en esta ocasión, Dylan le tiene preparado un regalito con forma de tanque. Escapa mientras intentas detener a cañonazos al Rex. Si ves que te da alcance o te entretienes despejando el camino de contenedores, usa una bengala aturdidora. Sigue por la "carretera" de metal hasta llegar a la puerta que te permitirá salvarte. Justo a tu izquierda hallarás la máscara de gas que necesitarás más adelante. Luego examina la zona te encontrarás de nuevo con los casco oscuros y la chica que capturaste. Tras una escena en la que Dylan cuenta algunos pasajes de su pasado, regresarás al hovercraft. Compra la **Tarjeta EPS de oro** antes de dirigirte a la selva de nuevo.

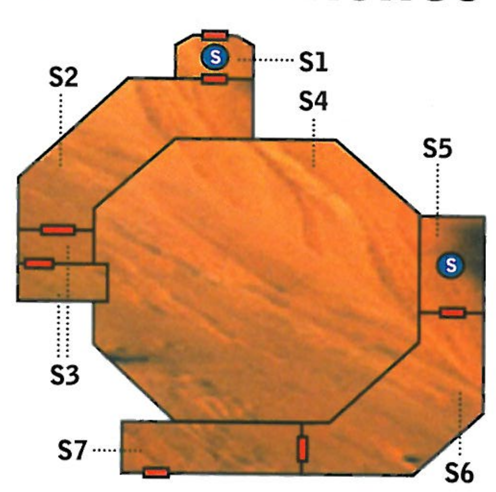
Ve hacia **(J16)** y baja las escaleras que conducen al trecho infestado de veneno. Regina se pondrá automáticamente la máscara y podrás llegar tranquilamente hasta la entrada del silo de misiles **(S1)**. Salva la partida y sigue por la otra puerta que lleva a un patio, **(S2)**, plagado de raptores. Corre mientras repartes plomo y entra en **(S3)**. Examina el ordenador encendido y hallarás el **disco de la 3ª energía**. Justo a su izquierda hay un monitor que tiene el **último archivo, el del Giganotosaurio**. Sal ahora de la sala por donde llegaste y prepárate para conocer al auténtico Rey de este lugar.

Tras la batalla entre reptiles, aparecerá Dylan y saltará una alarma. Regina saldrá hacia **(S4)** y el Gigantosaurio irá detrás de ella. El lanzamiento del misil es inminente y sólo dispones de 10 minutos. Como podrás ver en la animación, hay unas salidas de gas orientadas hacia el patio donde se encuentra ese monstruoso ser. Con el aturdidor de Regina, puedes inflamar ese gas y tostar un poco el careto de tu enemigo. Tendrás que correr por la pasarela, activando alguna de estas salidas cuando el dinosaurio esté cerca. Si le aciertas 5 o 6 veces, lo dejarás K.O. No te pares y ve hasta el otro extremo de la pasarela hasta dar con un panel de control que tendrás que activar. A tu lado se encenderán 5 luces verdes que parpadearán en rojo cuando se sobrecarguen. Tendrás que evitarlo de la misma forma que lo hiciste en las instalaciones subacuáticas, es decir, usando el aturdidor. Cuando el sistema se estabilice, ve hacia el misil y monta en el ascensor para llegar a su cúspide. Camina hasta que veas el panel que abre una escotilla en el fuselaje y dirígete hacia a ella para desactivar la cuenta atrás.

Ciudad Edward



Silo de Misiles





VIAJE TEMPORAL







Desciende hasta la base y verás como el Rey despierta. En un espectacular escena, Regina escapa por los pelos y todo saltará por los aires. Estás en **(S5)**, salva la partida y engorda al máximo tus bolsillos. Tendrás que salir del recinto avanzando por **(S6)** y **(S7)** enfrentándote a muchos Inostrancevia. Cuando abandones la zona en compañía de Dylan y David, descubrirás que no puedes seguir avanzando. David será el encargado de abrir manualmente el portón mientras Dylan lo protege de los velociraptores con un cañón. Procura que los reptiles no se acerquen demasiado a David y dispárales hasta que caigan al agua. No te preocupes por dañar a David, por que es inmune a tu fuego. Tras esto, una dramática escena mostrará como David muere devorado por un allosaurio por proteger a Dylan.

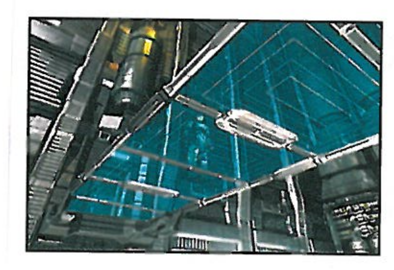
Tras recuperarte del shock, te encontrarás en **(H1)** con la misteriosa chica que apresó Regina. Tu misión es protegerla de todos los Oviraptores que la ataquen mientras llegas hasta **(H3)**. La mejor forma de hacerlo es usando el lanzallamas. No te descuides porque si la matan, la partida acabará para ti. Cuando la chica suba un pequeño muro, corre a la izquierda para ascender tú usando una escalera. Tras un rato de tensión llegarás al hogar de la chavala. Ella saldrá corriendo y te dejará al "cuidado" de unos cuantos raptores. Acaba con ellos y sube la escalerilla por la que la chica subió. Verás que el camino está cortado por una valla láser. Examina el panel que hay a si izquierda y luego baja. En las cercanías hay 4 generadores de colores (verde, rojo, amarillo y azul) que tendrás que activar para que la valla desaparezca. No importa el orden en que lo hagas, eso sí, ten cuidado con los reptiles. Sube y pasa a **(H4)**. Coge el **"testamento del superintendente"** de una mesa y sigue por el pasillo hasta (H5). Coge









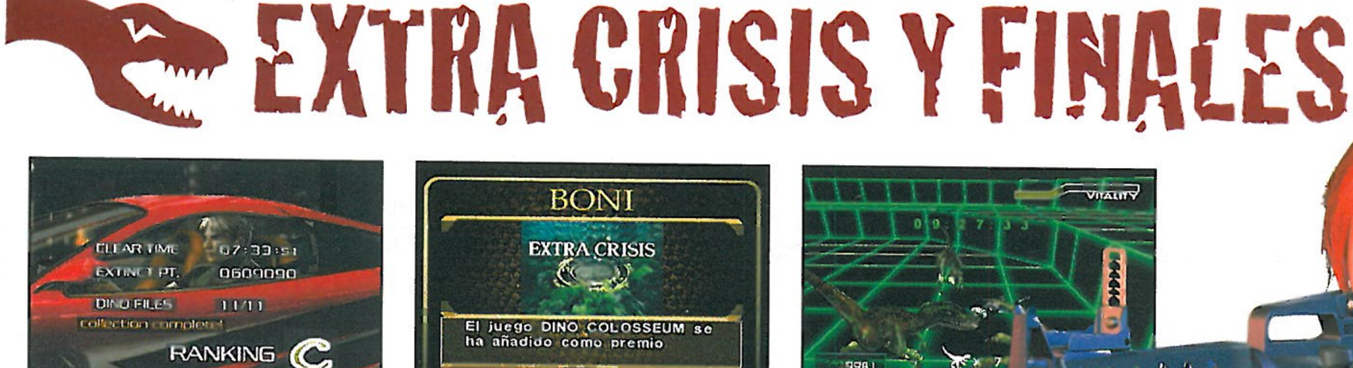








el documento **"Arca de Noé"**, el botiquín grande y salva la partida (es obligatorio). Pasa a la última habitación y baja las escaleras para encontrarte con la chica que te ha guiado hasta aquí. Tras una larga escena en donde conocerás algunos hechos sorprendentes, aparecerá, como no, el Gigantosaurio, y no con ganas de hablar.
Tienes 5 minutos para librarte con él, aunque no lo lograrás con armas convencionales. Cuando tomes el control corre como un poseso y cruza el puente sin pararte ya que el reptil lo echará abajo. Luego corre hacia la izquierda, curándote siempre que creas necesario, hasta un panel de control. Actívalo y abrirás la línea de comunicación con el satélite que hay en órbita. Da media vuelta y sigue corriendo, pasando por delante de una mesa de mandos pero sin detenerte en ella, hasta que veas en el otro extremo de la pasarela un panel similar. Si lo activas, el objetivo quedará fijado y ya tan sólo tendrás que correr a la mesa de mandos de antes para hacer fuego. Mira como el bicho queda hecho pulpa y luego dirígete a la puerta del portal temporal. Regina aparecerá en escena y podrás disfrutar de un final espectacular. Te lo has ganado.

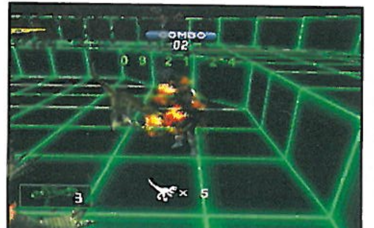


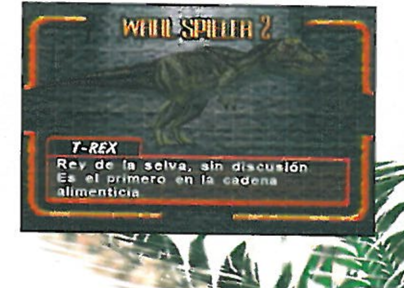
EXTRA CRISIS Y FINALES



Al acabar el juego te darán un puntuación (de la D a la S) que dependerá del tiempo que hayas invertido en completar la aventura. El obtener una puntuación u otra no derivará en finales diferentes ni más extras.
Si por el camino recogiste los 11 archivos de dinosaurio, obtendrás la **Tarjeta Platinum**. La próxima vez que juegues y cargues la última partida, disfrutarás de munición infinita. El repetir la aventura de nuevo tiene más sentido del que crees ya que, los dos finales que verás al completarla la segunda y tercera vez, son diferentes al que ya has visto.
Como aperitivo final, aparecerá en el menú una nueva opción llamada **Extra Crisis** que contiene dos nuevos modos de juego: **Dino Coliseum y Dino Duel**. En el primero, podrás batirte contra algunos dinosaurios en una arena virtual, usando alguno de los protagonistas del juego. Éstos los adquirirás cada vez que completes el juego, comprándolos con los puntos que te sobren. Dino Duel, por su parte, te propone un One Vs One entre dinosaurios, usando sus ataques más característicos.
Por último, si superas el juego en el nivel difícil, podrás jugar en el modo normal usando un triceratops o un compi, siempre y cuando hayas comprado todos los demás reptiles en Dino Duel.











Oro y Gloria: La Ruta hacia EL DO

Si quieres disfrutar de una de las mejores aventuras gráficas para PlayStation, tienes que ayudar a Tulio y Miguel a encontrar la mítica ciudad de El Dorado. Para ello, deberás recorrer medio mundo enfrentándote a situaciones tan divertidas como retorcidas a veces. Guíales con astucia y sigue nuestros consejos para que ningún puzzle se te resista.

Características generales



Para facilitarte un poco las cosas, vamos a darte unos consejos y claves que debes tener en cuenta a lo largo de todo el juego:

• **Cada vez que te decimos que "hagas algo con algo y a algo"**, por ejemplo: "Tienes que abrir la compuerta con la espada", el modo de hacerlo es acercarse a ese algo (en este caso la compuerta) hasta que se ilumine parpadeando y pulsar al botón de acción, después, sin moverte para que no deje de parpadear, pulsar el botón de inventario y selecciona el objeto que quieras utilizar (en éste caso, la espada). Una vez seleccionado, pulsa acción

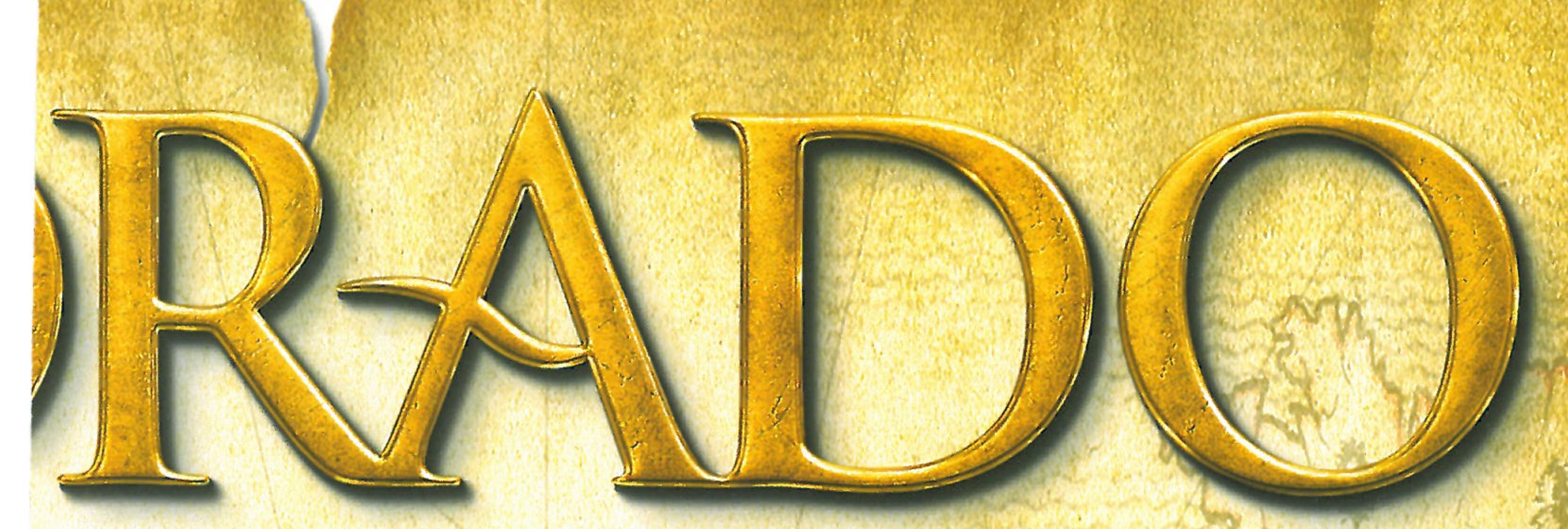
• **Debes estar muy atento para que no se te pase ningún objeto** que te pueda ser útil. Por lo general, el héroe te dará muchas pistas: mirará insistentemente hacia donde haya algo que puedas utilizar o que necesites. A veces, la pista la sacas de hablar con tu socio, sea el que sea el que manejes.

• Por supuesto, te **recomendamos que no dejes un solo rincón sin escudriñar** exhaustivamente. Con esto nos referimos a que cuando veas que un objeto parpadea al acercarnos, debes pulsar el botón de acción, pero no sólo una vez, sino todas las que consideres necesarias (muchas veces ocurre que el mismo héroe no descubre algo hasta que no lo mira mas de una vez). Cuando se repite el comentario más de una vez, es que ya no hay nada más escondido.

• Hay ocasiones en que el juego nos ofrece la posibilidad de **cambiar el manejo de un personaje a otro**, para hacerlo, tan sólo tienes que pulsar el botón de inventario y con el mando de dirección seleccionar la cara de vuestro socio.

• Atención, **muchas veces tendrás que resolver un enigma,** primero con un personaje y luego con el otro; no te confíes, aunque lo parezca, no será igual.

• Aunque el juego sea una aventura gráfica, tenemos que **manejar a los personajes como si fuera un juego de acción**, es decir, no hay cursor. Así que debes dominar bastante bien los movimientos de los héroes para superar los pequeños puzzles en los que la habilidad sí tiene importancia.





Huida de la ciudad I



El juego comienza con Tulio y Miguel leyendo un cartel en un extremo de la plaza de un mercado **(1)**. (Mira el mapa de la siguiente página). El cartel indica que se ha puesto precio a sus cabezas, y está ilustrado con sus imágenes. Tras una divertida conversación entre ambos, coge el **cartel de Se busca**, corre a tu izquierda y llega hasta la otra esquina de la plaza **(2)**, donde verás a un **pollo**. Como no te dejan hacer nada, deja al pollo y corre al frente; allí conocerás al **vendedor de maíz (3)** que te querrá cobrar una peseta por una bolsita de maíz pequeña, ¿para qué gastarte todo tu capital en algo tan inútil? Sigue corriendo al frente y te encontrarás con el **vendedor de pollos (4)**. El precio de un pollo alimentado con maíz es de 20 pesetas... De modo que si compras el maíz al vendedor **(3)**, alimentas al pollo **(2)**, lo cazas y se lo vendes al vendedor de pollos **(4)**, te sacarás una pasta. Compra con tu peseta una bolsa de maíz, dásela de comer al pollo, y véndeselo al pollero; pero, ¡qué sorpresa!, el muy sinvergüenza se niega a pagaros las 20 pesetas que él pide, y os ofrece sólo 5 pesetas. Como parece que os puede reconocer, no discutís más con él y aceptáis el trato.

Ahora hay que buscar una salida. Dirígete a la izquierda de la pantalla y llegaréis a la entrada a muelles **(6)**. El guardián del acceso os hará ver que no tenéis dinero suficiente para escapar de la ciudad por barco. El impuesto de entrada es de 20 pesetas para los hombres y gratis para las mujeres... Corre al frente para intentar salir por la otra puerta, la que había junto a la pared donde estaba el cartel de "Se busca"... No. Hay un guarda, podría reconocernos. Junto al puesto del pollero hay una puerta abierta **(5)**, entra y un caballero os propondrá **jugar con él a los dados**; bueno, no tenéis nada que perder, y quizá haciendo tiempo se largue alguno de los guardas.

El juego que os propone es muy sencillo, deberéis, tras lanzar los dados y apostar una cantidad de dinero, decidir si la siguiente tirada va a ser mayor o menor. El que tira los dados es el primer jugador, en el caso de que la segunda tirada sume igual que la primera, es decir no es superior ni inferior, gana el primer jugador. Juega con este caballero hasta pelarlo, y entonces os ofrecerá el **mapa de "El Dorado"**. Sigue con la partida hasta ganar el mapa, aunque el muy canalla, se negará a daros el dinero argumentando que el mapa vale mucho... Estando como están las cosas, es mejor no armar mucho jaleo. Os tragáis vuestro orgullo y salís a la plaza. Los guardias siguen ahí, pero si preguntáis al guarda del muelle otra vez, se irán los dos que vigilan la puerta del fondo **(7)**. Atravesadla y llegaréis a un cruce de calles **(8)** con una escalera al fondo que da a una puerta, un callejón al fondo del todo y a la derecha, de frente tenéis un gran portón.

Cruzadlo y os encontraréis en una plazita con una fuente **(9)** y un corredor porticado que la rodea. Allí conoceréis a **"El gran Malezo"**, un torero que se quiere demasiado y que asegura haber derrotado al enorme y peligroso toro llamado **"El Diablo"**. »


El mercado español

El guardián del muelle

Vamos, Miguel.


¿Cuánto apostamos?


Conociendo a Malezo


Mangando un tirachinas

» Pasa de él y sigue de frente a través del portón de la izquierda y aparecerás en un fondo de saco **(10)** donde hay una puerta que da paso a una casa, y al fondo una valla de madera que cierra la entrada a un patio en el que hay colgado un **vestido de mujer**... En medio de la plaza hay... ¡UN GUARDIA! Echa a correr por donde has venido y atraviesa la plaza de la fuente **(9)**, hasta llegar al cruce de calles **(8)** y, una vez allí, sube las escaleras y métete por la puerta del fondo para llegar a lo que parece un patio interior con escaleras **(12)**. Un poco más arriba, a la derecha, existe una puerta, y un más arriba, también a la derecha, verás otra puerta. Sube hasta allí y entra.

Ahora estás en una plazoleta **(13)** que parece dar a la entrada de una almena o algo así, pero no puedes pasar porque hay un niñato con un tirachinas que te lo impide. Hay un grupo de barriles a la derecha de la pantalla, acciona con ellos y verás como Miguel (de mala gana) se mete en uno de ellos para poderse acercar al niño y arrebatarle el **tirachinas**. Coge la "mortífera" arma y atraviesa el portón para llegar un pasillo almenado **(14)**, estás en la muralla de la ciudad. ¡Qué rabia, no tienes una soga o algo así para descolgarte por la muralla!, tendrás que buscar otro modo de escapar.

Una escena os enseñará como un compañero del guardia que estaba en el fondo de saco **(10)**, va a buscarle y se lo lleva. ¡Vía libre por ahí! Vuelve a la almena, corre de un lado a otro y cruza la puerta. ¡Voilá!, apareces justo en el fondo de saco **(10)**. Ve hasta la valla y acciona con ella, efectivamente, la solución a la huida de la ciudad está en vestirse de mujer, pero, ¿cómo saltar o tirar la valla? Ya hemos registrado todo... ¿Todo? Todo no. No hemos entrado por la calle del fondo del cruce de calles **(8)**. Vamos allá. Al llegar debemos hablar con el vigilante de la puerta de donde está encerrado "el Diablo". Por él sabremos que "el gran Malezo" jamás derrotó a "el Diablo", que es un toro brutal que jamás olvida una cara y que si se enfurece contigo te puedes preparar porque perseguirá tu imagen por siempre.

Al fondo a la derecha, hay una puerta que da al patio interior. Bueno es saberlo. Ahora vayamos a desenmascarar al mentiroso Malezo y convenzámosle de que nos acompañe hasta donde está "el Diablo", allí discutirán Malezo y el guarda del toro, cuando éste último se haya ido preguntadle a Malezo por su hazaña. Y entonces, sin que se dé cuenta el torero, soltad a "el Diablo". El toro perseguirá al torero hasta la fuente **(9)** en donde Malezo se refugiará. Después Tulio te dará la clave de que es lo que tienes que hacer. Exacto hay que conseguir que el toro se enfade con nosotros... tenemos un tirachinas.

Ve a él dispárale con el tirachinas, corre hacia tu espalda hasta el cruce **(8)**, entra por la puerta del fondo y sube hasta arriba, entra por ahí, atraviesa el portón **(13)** y la almena **(14)** para llegar al fondo de saco **(10)**. Una vez allí acciona con la valla y coloca el cartel con vuestra imagen, así el toro arremeterá contra la valla destrozándola y tendréis acceso libre al **vestido** colgado. Coge la mantilla y vestido y aparecerá el padre del niño al que le quitasteis el tirachinas, devuélveselo y asunto concluido. Ahora no queda más que ponerte el traje de mujer. Ve a la plaza del mercado y avanza hasta la mitad, entonces podrás disfrazarte. Ve a lugar donde se encontraba el pollo **(2)** y cámbiate. ¡Estas preciosa! A partir de aquí debes dirigirte hasta el guardián de los muelles y entretenerle, dejarte querer y oír sus zalamerías para dar tiempo a que Miguel pueda escabullirse por detrás (debes ir agachado). Cuando Miguel pase lo habrás conseguido: ¡Estás fuera!


¡¡Hey toro!!

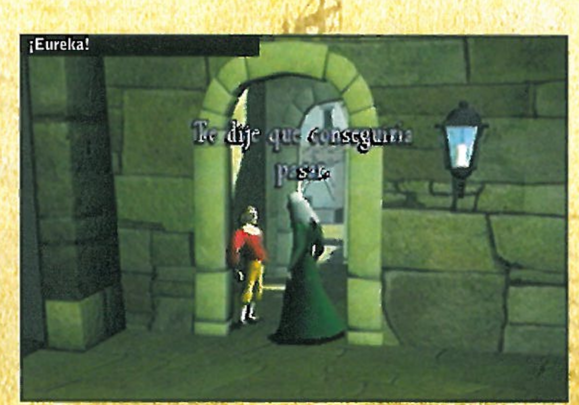

Consiguiendo el vestido


El padre de la criatura


Piropeando a Tulio



¡Date prisa Miguel!



¡Eureka!



Huida de la ciudad II




Cambia de Tulio a Miguel


A por la zanahoria

Ya hemos conseguido esquivar al guardia del muelle, ahora nos encontramos en la zona de carga del muelle. Junto a nosotros hay una cinta transportadora que se acciona por tracción animal... el burro no anda con lo que la cinta no funciona.
A la derecha hay una torreta con barriles preparados para ser cargados en el barco a través de la cinta. Al fondo hay una palanca que no sabemos para qué puede valer, a la derecha del burro hay unos barriles y un poco más allá unos guardias. Al fondo del todo hay un barril lleno de **zanahorias**. Quizá si ponemos una zanahoria colgada delante del burro éste ande hacia ella poniendo en marcha la cinta. Pero la única manera de llegar hasta las zanahorias es **metiéndose dentro del barril** para eludir a los guardias. Esto se le ocurrirá a Tulio accionando en el barril, pero será Miguel quién se meta. Ten cuidadín y corre hacia el barril de las zanahorias cuando no miren los guardias porque si no, te pueden pillar y tendrías que empezar de nuevo esta fase.

Cuando tengas la zanahoria ve hacia el artefacto de madera que hay delante del burro y acciona con la zanahoria, la colgarás delante y el **burro**, andando, pondrá en marcha la cinta transportadora. Sube a la torreta y métete dentro del **barril**, éste irá por la cinta hasta... ¡El mar! No, un momento, esto no funciona, hay que cambiar el sentido de la marcha de la última de las cintas. Acciona la **palanca** y vuelve a intentarlo.

Una vez haya pasado Miguel (o Tulio, según lo hayas hecho) haz que pase el otro... ¡Y ya está! Ahora ya estáis en el barco. Una escenita os mostrará cómo fuisteis descubiertos y encerrados en la bodega del barco.

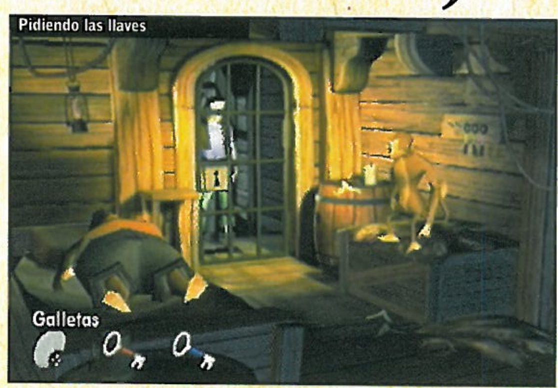

¿Otra vez en un barril?


Tira de la palanca



Viaje al nuevo mundo





Pidiendo las llaves


Cruzando por la escala

Os encontráis en la bodega, a la derecha hay un agujero por el que sale una rata, a la izquierda una trampilla y al fondo una **viga** por la que escalar. Coge la **manzana** que hay al fondo a la izquierda y sube por la viga: no puedes accionar ni con la trampilla ni con **Altivo** (el caballo de Cortés), así que ofrécele a éste la manzana y a cambio de las llaves de la trampilla. No te saldrá del todo bien, ya que el caballo sólo te tirará un **bichero**, que dará a Miguel en la cabeza dejándole K.O. Usa el bichero para bajar la **escala** que hay a la derecha y sube por ella. Verás una reja cerrada y dentro un marinero dormido y un mono que no te hará caso. Roba las **galletas** del marinero, y éste, creyendo que ha sido el mono, le regañará y pronunciará su nombre, Josephine. Ahora sólo debes ofrecerle galletas a **Josephine** a cambio de llaves: hay **cinco llaves** de diferentes colores. No debes pedirle a Josephine más de dos llaves, o se pondrá nerviosa y despertará al marinero que te mandará de nuevo abajo.
El color de las dos llaves que necesitas es aleatorio, es decir, varía en cada partida, así que coge las dos que más te apetezca. Aléjate de la reja y cruza al otro lado de la bodega colgándote por las barras del techo. Prueba las llaves que tengas en las **dos cerraduras** de la nueva puerta y entra en la sala de cañones. El marinero que saca brillo a los cañones te descubrirá y te echará de nuevo a la bodega con muy malas formas.

Al caer despertarás a Miguel y él tomará las riendas de la situación. Habla con Tulio mientras éste piensa, no puedes hacer nada más. Habla con él, moléstale y al final el pobre Tulio, harto de tu cháchara se golpeará la cabeza con la viga y hará que caiga la escala de nuevo, pero perderá el sentido por el golpe. Sube por la escala y vuelve a la sala de cañones. Debes disfrazarte de marinero para confundir al limpiador de cañones. Avanza adelante y gira a tu izquierda, agáchate y camina hasta colocarte entre dos cañones. Sí, eso rojo que hay en el suelo es un **pañuelo de marinero**, cógelo. No es fácil, pero si te colocas justo enfrente de él y te levantas cuando el marinero no mire, el pañuelo parpadeará y podrás ponértelo. »

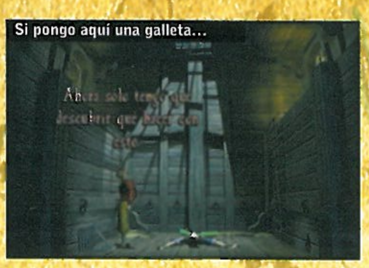

¡¡Qué salte!!?


Dando la brasa


Ten mucho sigilo


La rata está en la trampa

» El limpiador te tomará por su ayudante y te ordenará limpiar los cañones, pero como Miguel no tiene nada con que limpiar le prestará su **par de calcetines**. Abrillanta un cañón y el cañonero te ofrecerá una **galleta**. Hablando un poco te contará que las **ratas** le dan mucho miedo. Quizá si cazamos la rata de abajo y se la enseñamos se asuste... Baja a la bodega y abre la trampilla (**pantoque**) que hay a la izquierda. La trampilla se abre pero se vuelve a cerrar, de modo que Miguel le pide a **Altivo** a voces algo para mantenerla abierta. Éste le lanza otro **bichero** con el que Miguel podrá mantener


Si pongo aquí una galleta...

abierta la trampilla. Poniendo dentro una **galleta** la rata irá a comérsela. Ahora sólo has de quitar el bichero y la tapa caerá. ¡Has cazado la rata! Ahora utiliza uno de los calcetines para llevar la rata hasta el limpiador de cañones.
Enséñasela y se desmayará. Ahora tienes vía libre para remojar un calcetín en la **jarra de aceite** del fondo. Enciende el calcetín mojado en la **lámpara** que hay junto a los cañones y prende la **mecha** de uno.

El estruendo despertará a Tulio que subirá con Miguel. Dirígete al **agujero** de la pared y haz que suba Tulio hasta la cubierta del barco. Arriba hay una **anilla de metal** anclada en la borda que puede servir para ayudar a Miguel a subir. Coge una **manzana** del barril y ofrécesela a **Altivo**, no servirá para nada, pero siempre es bonito portarse bien con el reino animal. Desata la **cuerda** del caballo, y utilízala en la anilla de metal para izar a Miguel hasta cubierta. Intenta soltar la cuerda que hay atada a la derecha de la anilla de metal; como Tulio no puede, debe pedirle ayuda a Miguel. Éste tirará fuertemente de la maroma soltando el **bote salvavidas** y lanzando por los aires del heno de Altivo...

¿Cómo conseguir sacar el bote de la cubierta? El bote está sobre un tablón que podría hacer de balancín, ahora sólo necesitamos un gran peso para levantar la barca y salir a mar abierto. Si colocamos una **manzana** en el medio del **tablón**, lo bastante lejos de Altivo como para que éste se tenga que subir al tablón, ya tendremos el peso. Lo demás, te lo da el juego. El barco sale, Tulio y Miguel se montan y empiezan a bajar el bote a pulso, pero le tiran la manzana a Altivo y ésta cae al mar... Altivo irá detrás, detrás del caballo irá Miguel, y detrás el bote con Tulio. Al final, acaban los tres... sí, los tres, Tulio, Miguel y ¡Altivo! encima de la barca. Al día siguiente llegan a tierra firme, a lo que parece una isla desierta.


Prendamos fuego a la mecha



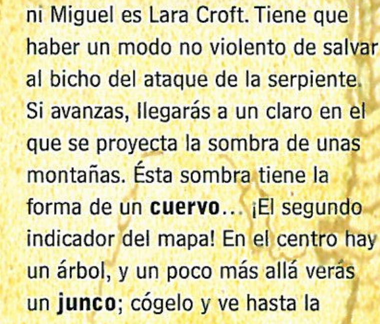
¡¡Huyamos, deprisa!!

La búsqueda de El Dorado I

Estás en una playa desierta, con la **espada** que hay clavada en los cráneos, corta la **maleza** que hay a ambos lados de Altivo. Una vez abierto el paso, escala la **cabeza del águila** y corta la **enredadera**. Al otro lado te encontrarás con un **bichito** amenazado por una gran serpiente. No pruebes con la espada, que ni esto es *Tomb Raider* ni Miguel es Lara Croft. Tiene que haber un modo no violento de salvar al bicho del ataque de la serpiente. Si avanzas, llegarás a un claro en el que se proyecta la sombra de unas montañas. Ésta sombra tiene la forma de un **cuervo**... ¡El segundo indicador del mapa! En el centro hay un árbol, y un poco más allá verás un **junco**; cógelo y ve hasta la

¿Y si hacemos palanca?


¡¡Salta!!


entremos por aquí


El segundo indicador

serpiente. Toca el junco como si fuera una flauta: la serpiente se "pirará" y tú habrás encontrado un amigo con cuatro patas, **Bibo**. Lleva a Tulio hasta el **árbol** que hay en medio de la luz y pídele a Miguel que lo sujete. Ve al encuentro de Bibo y, junto a él, acciona la enredadera. Ahora ve al árbol y coloca a Bibo con la enredadera en el extremo. Pídele a Miguel que lo suelte y Bibo saldrá volando por los aires. Cuando llegue arriba atará el extremo de la enredadera en un árbol. Acciona sobre la enredadera que ha lanzado Bibo (está justo delante de la piedra con el cuervo tallado) y escala.
En el lado contrario al que has escalado hay una **rama** (un bastón)

que sobresale, cógelo. Corre hacia la derecha y llegarás a un **riachuelo** con el agua "requeteverde". Junto al río hay un **montón** de piedras, introduce el bastón y pídele a Miguel que mueva la palanca. Con gran estruendo las rocas caerán sobre el río, y sólo has de saltar de roca en roca para llegar al otro lado. Más allá te vas a encontrar con un montón de rocas y tortugas. Es muy fácil, debes ir saltando de roca a tortuga hasta la orilla opuesta. ¡Ten cuidado con los peces que saltan!, si te pillan tendrás que volver a empezar.

El conseguir que Miguel cruce también el lago es algo mas difícil, porque algunas de las tortugas que Tulio utilizó para cruzar, ahora se han hundido, y Miguel habrá de utilizar otro itinerario. Veamos, las dos primeras pantallas son iguales que cuando cruzó Tulio, sólo cambia la última. Debes saltar por las dos tortugas de la derecha, y cuando llegues a la última piedra del fondo, pide ayuda a Miguel. Éste tirará una roca que hay en la orilla, que te servirá de puente. Después verás como Bibo salta él solito entre tanta roca y tanta tortuga.


De tortuga a tortuga

La búsqueda de El Dorado II



Estáis frente a la **calavera**. Miguel abrirá un camino entre la maleza con su espada. Haz que Tulio entre y te encontrarás con que Miguel te pide ayuda para abrir la puerta. Acciona la **palanca** que tienes junto a ti... Esto le cuesta a Miguel un buen remojón. Pero no te preocupes por él, dentro de nada volverá a estar con nosotros.
Cruza el puente y la puerta que has abierto accionando la palanca. Te encuentras en una sala similar a un templo precolombino **(A)**, hay dos puertas con símbolos encima, dos ventanas que te muestran otras salas similares y una **palanca**. En la de la izquierda hay una puerta abierta con un símbolo de un pez rojo encima. Parece que los


¡¡Yuhuuu, estoy en el ojo!!

símbolos de las palancas se corresponden con los de las puertas. Sobre la puerta de la derecha de la pantalla encontramos un pájaro rojo, y sobre la de la izquierda una serpiente azul. Sobre la palanca hay una serpiente azul y un pez rojo. Acciónala y se abrirá la puerta de la serpiente. ¡Así que las palancas cambian la situación de las puertas con sus mismos símbolos! Si las puertas están cerradas, las abre, y si



¿Dónde estoy? (A)

están abiertas, las cierra. Tengo que conseguir abrir la puerta con el pez rojo encima, por la ventana se ve una puerta terrorífica que seguro me llevará a algún lugar interesante. Has entrado en otra sala similar a la de antes **(B)**, aparte de la puerta por la que has entrado, hay otras dos más y otra palanca. La puerta de la izquierda tiene un pez rojo, y la del centro un tigre violeta, sobre la palanca hay un tigre violeta y una serpiente azul. Acciónala y se cerrará la puerta por la que has entrado y se abrirá la del tigre violeta. Entra por ahí y te hallarás en otra sala **(C)** con sólo dos puertas: la derecha es la que has utilizado para entrar, y la izquierda tiene el pájaro rojo. La palanca tiene los símbolos de un tigre violeta y un pájaro rojo. Si la acciono,



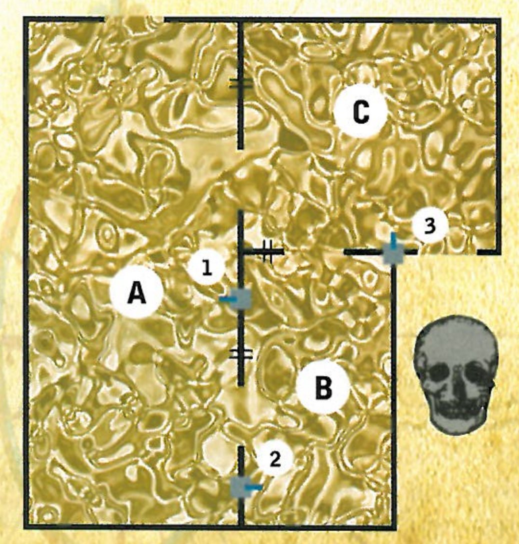
Si tiro de aquí... (C)

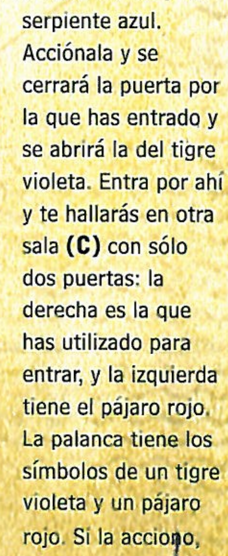

Otra sala (B)

se cerrará la puerta por la que entré y se abrirá la del pájaro rojo que me lleva de nuevo a la sala del principio **(A)**. Ahora sólo tengo que accionar la palanca de esta sala y podré llegar hasta la puerta terrorífica, ya que las dos puertas que me separan de ella son las dos a las que afecta la palanca que tengo frente a mí y ambas están cerradas: si le doy a la palanca ambas se abrirán... ¡Olé! Entra en la puerta terrorífica y pasarás a manejar a Miguel que se encuentra en un lugar similar **(A)** pero... ¡Han cambiado los símbolos! Utiliza la misma lógica que con Miguel. En la puerta del fondo hay un tigre violeta y en la de la derecha un pez rojo. En la palanca verás un pez rojo y un pájaro rojo. »


La cara que llora


¿Qué hay tras la cara?






¡Bibo está atrapado!



La cabeza del dragón

» Acciona la palanca y entra en la sala de la derecha **(B)**, ahí descubres que la palanca que hay cerrará la puerta por la que has entrado y abrirá la otra con una serpiente verde encima. Entra en esa sala **(C)** y te encontrarás la puerta de salida con un pájaro rojo encima cerrada, y la del fondo con un tigre violeta cerrada también. Sobre la palanca hay dos símbolos, que son: un tigre violeta y un pez rojo. Tira de la palanca y la solución está en tus manos, puedes acceder a la sala del principio **(A)** por las dos puertas, las dos están abiertas, hazlo por la que te dé mas rabia. Acciona la palanca y abrirás así la puerta de salida con el pájaro rojo por símbolo. Crúzala y entra en la **boca de la calavera**. Ahí te encontrarás con Tulio que te espera pacientemente.
Estamos dentro de la calavera, las dos ventanas que ves de frente son los ojos, y la de abajo es la "napia". Para salir de aquí, Tulio y Miguel se van a tener que complementar a la perfección. Haz que Miguel se sitúe sobre la calavera de la derecha y que Tulio tire de la palanca de arriba, Miguel bajará. Coloca a Tulio sobre la calavera de la izquierda y haz que Miguel tire de la palanca de abajo a la derecha, también Tulio bajará. La palanca que Tulio tiene junto a él sirve para subir y bajar las dos calaveras a la vez. La solución para llevar a Miguel junto a Tulio es evidente. Que Tulio maneje la palanca y que Miguel se coloque, primero sobre la calavera de la derecha para subir, y después sobre la de la izquierda para bajar.
Baja las escaleras que tienes frente a ti y llegarás a una estancia con una figura al fondo, pero como no hay luz no ves qué es. Quizá la palanca que está en primer término me solucione el problema... ¡Se hizo la luz! ¡Bibo ha vuelto! Estaba oculto en la oscuridad. Corre hasta la figura de la pared, parece como una hendidura en la que encajara algo...
Atraviesa la puerta que hay bajo la escalera y saldrás a la selva. Al fondo, hay una cascada... No, es, **¡La mujer llorando**! Debes entrar por el ojo que llora, pero, ¿cómo? El agua no te permite la entrada. ¿Cómo parar la cascada? Ve a mirar detrás de la cascada. Allí encuentras un agujero pequeño en la pared de roca. Ya que tú no consigues entrar, pídele a Bibo que entre por ti. Una vez dentro, nuestro peludo amigo verá una **estatua**, empújala hacia la salida. Por desgracia, en cuanto Bibo saca la estatua del cuadrado de piedra en el que se encuentra, una reja de hierro baja cerrándole el paso. Piensa Bibo, piensa. Debe ser por el peso, si encontráramos algún peso que poner sobre el cuadrado de piedra, entonces no bajaría la reja. ¡Claro!, si empujamos las **piedras** hacia la losa, éstas caerán y la reja subirá. Haz que Bibo salga y entrégale a Tulio la estatua.
Encaja la estatua en la hendidura de la pared, y la boca de la calavera se cerrará impidiendo que entre más agua. También ha dejado de caer agua por el ojo de la mujer. Escala hasta el ojo y... Tras una secuencia apasionante y muy chula habrás conseguido llegar a... ¡¡El Dorado!! Allí, os tomarán por Dioses, y os tratarán como tales, pero el sumo sacerdote está celosos de vosotros y se vengará liberando al terrorífico Jaguar de piedra. Nuestros amigos conseguirán huir de él, pero eso no es suficiente, tendrán que matarlo...


¿Qué ven mis ojos?


¿Quién es esa chica?

El rugido del jaguar de piedra I




¡Qué miedo!



Huele esto

El jaguar nos perseguirá hasta una gruta en la que está el **Puente de la Muerte**. Al intentar cruzarlo, sus guardianes lo harán caer pidiendo un tributo. Tulio y Miguel quedarán separados y tendrán por actuar en equipo para recomponer el puente. Parece que cada guardián es una especie de Dios de los sentidos de la cara. En el lado de Tulio están los dioses de la vista y del gusto, y en el de Miguel los del olfato y el oído. En el camino de piedra que tiene cada uno para ir de un dios a otro hay baldosas que al ser pisadas activan a los dioses del otro lado. Sólo cuando un dios esté encendido podremos ofrecerle un tributo.
Probemos primero con Tulio. Si Miguel se pone en el extremo del camino que hay arriba y salta hacia la derecha, logrará encender la boca del dios del gusto. Tulio tiene una **galleta**, que puede servir como tributo para el "todocomedor" como tributo. ¡Sí! Ahora le toca a Miguel. Si Tulio se coloca en medio del camino, se iluminará la nariz de "el que todo lo huele", haz que Miguel


Tulio, se ha iluminado esa boca


Habrá que saltar


Hay que encontrar una salida

le ofrezca el **calcetín del marinero**, tal vez le guste. Y sí, le gusta (hay gente para todo). Ahora pídele a Tulio que vaya a colocarse un poco a la derecha del dios de la vista, así se encenderán los oídos del "supremo oyente". Tal vez, si Miguel toca el **junco**... Vale, nos deja pasar, pero no precisamente por lo mucho que le ha gustado la



Quizás esto abra la puerta

"exquisita" interpretación de Miguel. Dirígele ahora al centro del camino, entre los dos dioses, para que se enciendan los ojos del segundo dios de Tulio. Pero éste no tiene nada que ofrecer al dios, piensa Tulio, piensa. ¿Eh?, ¿qué es eso que hay sobre una roca? Antes no se podía llegar hasta ahí, pero ahora, como ha subido un trozo de puente, si puedes llegar. Es una **medalla de oro**. Utilízala como obsequio para "el que todo lo ve". Al muy presumido le parece un regalo realmente precioso y le franquea el camino a Tulio. Ahora que el puente está del todo izado, no tenéis más que cruzarlo a toda velocidad antes de que aparezca el malvado jaguar. Estás frente a un gran lago de lava con pequeños islotes sobre los que puedes ir saltando. Ten cuidado con los islotes que parpadean cuando los pisas. Eso indica que se van a hundir, por lo que debes darte prisa en saltar a otro. Si no escapas a tiempo tendrás que repetir todo. Ten también cuidadín con las burbujas, si te pilla una, estás listo.

Recorre con Tulio el camino de islotes hasta la **puerta grande** con escaleras delante para comprobar que está cerrada. El último islote que pisaste para llegar ahí se ha hundido, así que tendrás que dar un pequeño rodeo para alcanzar otra orilla situada a la derecha de la que acabas de abandonar.
Una vez allí verás que hay una **palanca**, acciónala. La puerta anterior se ha abierto. Recorre ahora con Miguel el camino hasta la puerta con escaleras, entra dentro, y ahí encontrarás una palanca. Tulio aparecerá sonriente. Si miras bien al fondo, veras que hay una escala que sube a la superficie. Subid deprisa por ella, el jaguar acecha.

El rugido del jaguar de piedra II

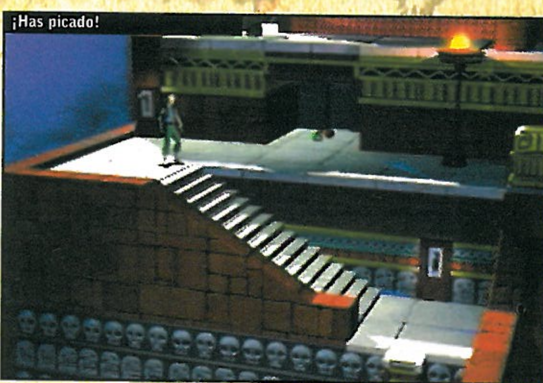
Vale, estáis en la Gran Pirámide y debéis escalarla trabajando en equipo: uno pulsa la palanca y el otro sube en el elevador.
Pulsa la primera palanca cuando esa asquerosa **araña** verde se meta en su guarida, porque como te pille, te arregla. Pongamos que tira de la palanca Miguel. Bueno, pues corre con Tulio hacia la izquierda, baja las escaleras, y coge una **chirimoya** del arbusto. Prepárate a tirar de la palanca cuando la araña esté a la izquierda y se meta en su guarida (no le des a la palanca cuando la araña esté en el elevador, porque bajará). Con esa palanca se accionan dos elevadores, el de tu izquierda y el que has utilizado para llegar. Grítale a Miguel que se monte en el elevador y tira otra vez de la palanca para subirle. ¡Ya están juntos!
Ahora haz que tire nuevamente Miguel de la palanca para que suba Tulio. Sube por la escalera de la

Tira de la palanca, Miguel


Tira de la palanca, campeón

derecha. De frente te encuentras una palanca que activa una losa gigante que sube y baja. Sube la losa y coloca debajo la chirimoya. La araña irá a comerla: tira de la palanca y para aplastar a la **araña**. Ten cuidado con ella porque a la mínima se te acerca y da mucha rabia tener que repetir el nivel... Bueno, una vez liquidada la araña, tira de la palanca de arriba a la izquierda y verás que se acciona el elevador que hay junto a Miguel.


Al fin los dos arriba


¡Has picado!

Haz que suba y otra vez tendrás a los dos socios juntos.
Corre ahora con Miguel hacia la derecha y baja las escaleras... ¡Ten cuidado! Hay una **araña**, y sus compañeras le han debido avisar de que no os andáis con chiquitas, así que no te dejará en paz. Tirar de la palanca para dejar el elevador a ras del suelo. Espera a que salga la araña de su agujero y cuando esté sobre el elevador, tira de la palanca para bajarla: allí abajo encontrará otro agujero por el que meterse, cuando lo haga, sube el elevador. Lleva a Tulio hasta ti, cruza sobre el elevador de la araña y sube las escaleras. Desde ahí tienes una vista estupenda para controlar todas las subidas y bajadas de elevadores: cada vez que Miguel tire de la palanca, varios elevadores subirán y bajarán al tiempo, y tenemos que conseguir que sea de manera que nos libremos de la araña. Bien, tira de la palanca varias veces para ver qué se mueve exactamente. Pídele a Miguel que tire de la palanca justo cuando la araña de arriba esté sobre el elevador de la izquierda, así bajará y se quedará atrapada en el centro a la izquierda. Sube en el elevador de enfrente y grítale a Miguel que te suba, pero, ¡atención!, hazlo cuando la araña esté alejada del elevador. Ahora Miguel sólo tiene que hacer el mismo camino que Tulio, y si éste tira de la palanca de arriba, los elevadores bajarán. Tirando de nuevo tendremos otra vez a Miguel entre nosotros.
Corre hacia la derecha de la pantalla y entra por la puerta del fondo. Toca escenita: la muerte del Jaguar.

El Dorado en peligro



Bueno, tenemos que salvar a "El Dorado" de las garras del malvado Hernán Cortés (si éste juego fuera español, otro gallo nos cantaría). Para eso, a Tulio se le ha ocurrido una idea, y para llevarla a cabo, necesitamos poner en marcha el sistema de aguas. Nos encontramos en el templo **(1)** donde está la **bomba**, y debemos descubrir cómo accionarla.
Corremos hacia la izquierda de la pantalla, y pasamos a una sala en la que hay una gigantesca **trampilla (2)** que se activa con la **palanca** que hay al fondo. De ahí llegamos a otra sala **(3)** en la que un canal de agua vacío (con una compuerta bajada, que no podemos subir, por que nos faltaría alguna herramienta con la que hacer palanca) nos impide llegar a una puerta que se ve al fondo.
Seguimos andando de frente y llegamos a una sala fondo de saco **(4)** con una... **Bomba de agua** Y un sistema para activarla a base de piñones, pero, cómo no, faltan los piñones (con lo cómodo que es un grifo). Habrá que buscarlos a conciencia.
Al fondo hay una puerta decorada, pero necesitamos una **Joya del sol** para abrirla. Junto a ésta puerta se encuentra otra que también permanecerá cerrada hasta que se le lleve el **Ojo del mal**. Corramos hacia el lado de la derecha de la entrada para ver que hay por allí.
A la derecha de la sala de entrada nos encontramos con una amplia estancia **(5)** llena de jarras, cántaros y bandejas de oro puro. Tal vez, entre tanto trasto se encuentre alguno de los piñones que necesitamos para la bomba de agua.
Seguimos de frente para llegar hasta el final y llegamos a otra sala con otra enorme **trampilla (6)** que se activa con la **palanca** que hay justo de frente a nosotros (a la derecha de la pantalla). De frente a nosotros encontramos una puerta y a nuestra izquierda (la de Tulio) otra. Cruzamos la sala y entramos por la de enfrente y llegamos a una sala final **(7)** que se comunica con otra sala **(8)** que a su vez se comunica con la de la trampilla **(6)**. Bueno, pues ya lo hemos visto todo. Ahora tenemos que buscar los **tres piñones**.
El primero de ellos se encuentra, efectivamente en la sala recargada de objetos **(5)**. Ve a colocarlo en el artefacto que parece poner en marcha la bomba. Los otros dos **piñones** están muy juntitos. Ambos están en las dos últimas salas al lado opuesto de la bomba. ¿Recuerdas la segunda sala con una trampilla? Bien, pues en la sala que hay de frente **(7)**, debajo de un **mosaico**, mira a conciencia porque ahí hay un **piñón**.


¡Qué entrada!


Una trampilla gigante

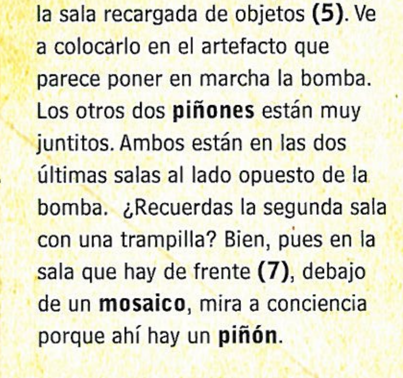

Una compuerta



Faltan piñones


¡Eh!, un piñón


Segundo piñón







La joya del Sol


¿Por qué esta bajada la compuerta

Arriba compuerta


¡¡Corre tulio!!


Tira corre!!!!!

Y si, una vez ahí, entras en la sala de la derecha **(8)**, encontrarás el tercer **piñón** apoyado en la pared. Ahora tan sólo tienes que ir hasta la máquina que activa la **bomba** e insertar los piñones en el lugar indicado. Por desgracia, no saldrá agua del mecanismo, aunque sí caerá una joya, la **Joya del sol**. Con ella en tu poder, acércate a la puerta del fondo, y se abrirá de inmediato, dándote paso a otra **sala secreta (9)**. De frente verás una **estatua de una fiera** atacando, y al fondo se ve una reja, y detrás de ella se vislumbra una palanca. Tira de la reja para arrancarla y poder, así, hacer uso de la palanca. La estatua cobrará vida y nos pondrá en un apuro...



¡Por fin juntos!


Adiós Tulio


Gracias amigo

Pasamos a manejar a Miguel, que está solo y enfurruñado con Tulio. Antes hemos visto que hay compuertas bajadas que impedirían que pasara el agua en el caso de conseguir abrir la bomba. También hemos comprobado que no es posible subir las compuertas por falta del instrumental apropiado (y por qué, no decirlo, por falta de fuerza, y es que, la verdad sea dicha Tulio no es Hércules precisamente). Miguel, que sí que es fuerte, y que además tiene una espada, puede probar a intentar abrir una de las **compuertas**, la de la sala a la derecha de la entrada **(5)**. ¡Bien, se abre!

Hay otra compuerta en la sala anterior a la bomba de agua **(3)**, pero no puedes acceder al dichoso mecanismo, porque para ello necesitarías el **Ojo del mal**... ¿No había un bajo **relieve** de un tío muy feo en la sala de la trampilla del fondo **(6)**?

Ve allí y utilizando la **espada** intenta sacarle un ojo... Obtendrás una joya azul. Quizá esto abra la puerta del Ojo del mal.

La abre, y después de abrir la compuerta con la espada, entra en la sala que hay al fondo **(10)**. Dentro verás otra compuerta más para abrir, y otra **estatua** de una fiera igual que la que cobró vida cuando Tulio intentó arrancar la reja. ¡Oh Dios mío!, ¿qué hacer? Si abres la compuerta, el bicho se te tirará encima. Pero bueno, que remedio. Acércate a la compuerta y... ya está el lío montado.

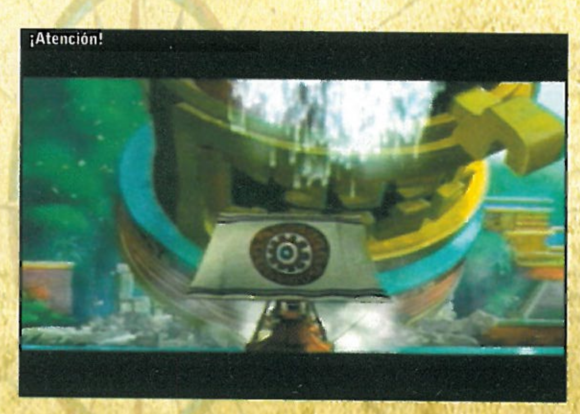
Volvemos con Tulio donde lo dejamos. No te queda mas remedio que... ¡¡¡CORRER!!! Dirígete hacia la sala con una trampilla de la derecha del todo **(6)**, porque para llegar a la palanca hay que atravesar la trampilla. Cuando llegues a la trampilla, espera al bicho pacientemente y con mucha sangre fría. Estáte atento porque cuando el bicho pase por la trampilla debes tirar de la palanca, ésta se abrirá y... Good bye!

Hecho esto, una escena nos mostrará como se abre sola la reja que impedía acceder hasta la palanca de dentro.

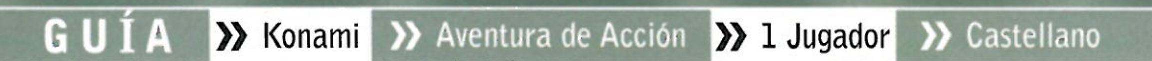
Volvemos con Miguel, haz lo mismo que hiciste con Tulio, corre hasta la sala de la derecha **(6)**, espera al bicho y tira de la palanca en el momento preciso.

Vuelve a la sala donde estaba la última compuerta **(10)** y ábrela sin dudarlo. Sal de ahí para reunirte con Tulio en la sala de la bomba **(4)**. Después de contaros vuestras respectivas aventuras, encaminaos a la sala de la reja **(9)** y tirad con fuerza de la palanca. El agua empezará a correr. ¡¡Eureka!! Salid de allí y dirigios al exterior. Ahí os espera el chaval que os llevó hasta el templo.

Lo demás es película, y no tenemos ninguna intención de pisotearte la escena final. Si no has ido al cine, seguro que alucinas con esta secuencia. Bueno, disfruta, que te lo mereces por haber llegado hasta aquí, encontrar El Dorado y, lo que es más importante, salvarlo.


¡Atención!


El Dorado está a salvo



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™ SOLID

En 24 horas pueden pasar muchas cosas, y si no que se lo digan a Solid a Snake, que en sólo un día tendrá que infiltrarse en una base enemiga para acabar con una amenaza nuclear, descubrirá que es un clon de su mayor enemigo, y que debe enfrentarse a un gemelo demente. Menos mal que tenía nuestra guía, que si no...

1. Comienza la misión

Retrocede por las escaleras hasta entrar en el agua y coge la **ración** (1) oculta. Tras eso, regresa a tu posición original, agáchate y entra por debajo de las cajas (2) al interior del complejo. Desde allí, dirígete hacia el ascensor esquivando las patrullas enemigas, y procurando no pisar los charcos de agua, acciona el interruptor para llamarlo (3), y espera detrás de la vagoneta a que baje (4). Cuando esto pase, deslízate sin ser visto entre los guardias y sube al piso de arriba Una vez allí (5), espera a que termine la escena y estudia la zona con los prismáticos. Tras eso, acércate a la pista de aterrizaje (6), memoriza el tiempo que tardan los focos en volver a recorrer la pista, y lánzate a por las **granadas destelleantes** que hay en el centro (7) en el intervalo entre barridos. Luego, ve a por la **pistola Socom** en el camión y, con ambos en tu poder, sube a la colina de la derecha. Avanza, sin ser detectado, hasta el último edificio antes de la cámara de vigilancia (8). Desde allí, espera a que el guardia del puente se aleje, usa una granada para neutralizar la cámara y corre por las escaleras hasta el conducto de ventilación (9) para entrar en la base.

ZONA DE ENTRADA

Ascensor
3
4
2
Inicio
1

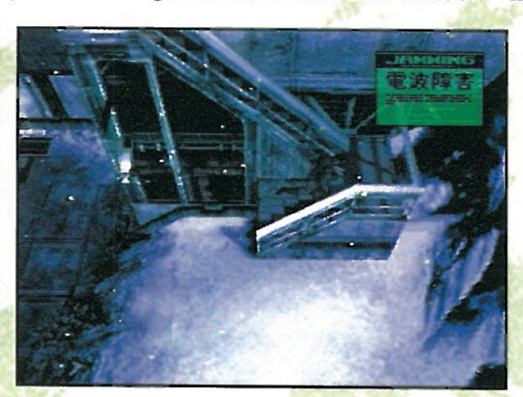
HELIPUERTO

Conductos de ventilación
9
8
7
6
Inicio
5

El Hangar de los Tanques.
Nada más salir del conducto de ventilación (10), vete a la derecha y recoge las **granadas destelleantes** que verás allí, quitándote de paso del ángulo de visión de la cámara de vigilancia del pasillo. Lanza una granada destelleante y corre por el pasillo hacia el sur, entrando con cuidado a la segunda habitación a la izquierda (11). Una vez dentro, tira otra granada para inutilizar la cámara de vigilancia y hacerte con un **visor de infrarrojos**. Sal de la habitación antes de que los efectos de la granada desaparezcan, y sigue por el pasillo, deteniéndote un poco antes de llegar a las escaleras (12). Pégate a la pared y aprovecha los puntos ciegos de la cámara de vigilancia para avanzar sin ser descubierto. Ya en el hangar, utiliza el tanque para ocultarte (13), y entra en el ascensor (14) cuando ningún guardia esté mirando en su dirección. »











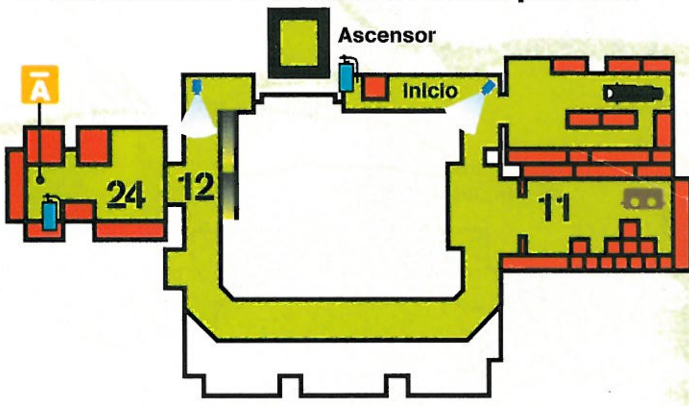
Raciones Sirven para restaurar la energía de la barra de vida. Si la tienes equipada, este objeto se usará automáticamente cuando estés mal de vida.



Caja de cartón Si te metes dentro de ella en un camión, un soldado te llevará al Helipuerto. También sirve (a veces) para ocultarte y evitar ser descubierto.

NOTA Los iconos de armas que aparecen en los mapas se usan indistintamente para representar las armas propiamente dichas y su munición.

■ HANGAR DE TANQUES. Planta primera



■ HANGAR DE TANQUES Sótano 1

Ascensor
Inicio
Equipo de Solid Snake
Rejillas de ventilación
Escalera
15

» ¡Pan comido! Avanza hasta llegar al final del pasillo y, una vez allí, gira a la izquierda y sube por la escalerilla que verás **(15)**. Una vez en los conductos de ventilación, avanza hasta la segunda celda, que es donde se encuentra el DARPA Chief. Tras la escena, prepárate para una cruenta batalla contra unos cuantos soldados Genoma, y cuando esta termine, fíjate en los "sinuosos" "movimientos" de tu compañera. Te servirán para identificarla más tarde.

La Armería

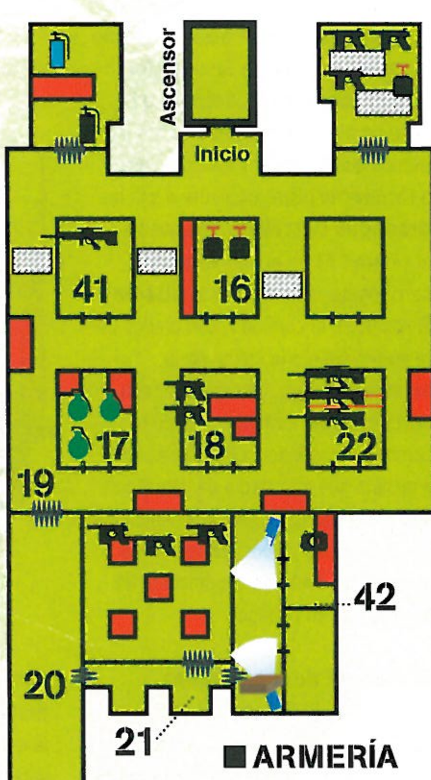
En este nivel hay seis habitaciones, aunque actualmente Snake sólo puede pasar a tres de ellas: la **16**, la **17** y la **18**. En ellas encontrará, **cargas de explosivo plástico C4**, **granadas** y **munición** para su fiel pistola Socom. Con todo esto en tu poder, vuela los muros en donde veas secciones con un color distinto al de las demás **(19)**, **(20)** y **(21)**.

Cuando llegues al presidente de Arms Tech, tendrás tu primer combate contra uno de los jefes de esta temible insurrección armada: Revolver Ocelot.

Tras la pelea, vuelve a la armería, evita a los tres guardias y métete en la sala de la esquina **(22)** para coger un **rifle Famas** y su **munición**. Al hacerlo, ten cuidado con los infrarrojos y no pases por encima de ninguno, o conectarás la alarma. La mejor manera de hacerlo es agachado, y con el visor infrarrojo equipado. Ya con el rifle en tu poder, habla con Meryl usando tu Codec, entra al ascensor, y vete al hangar.







■ ARMERÍA

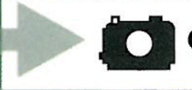
JEFE FINAL

Revolver Ocelot

Revolver Ocelot es un sádico abuelete ruso con aspiraciones a John Wayne, pero pese a lo mucho que presume es extremadamente fácil de abatir. Lo único que tienes que hacer es dar vueltas en torno a la estructura en la que se encuentra atado el presidente de Arms Tech, dejando que te dispare y vacíe su cargador. Cuando esto ocurra, se ocultará detrás de una columna para recargar. Aprovecha esos momentos para acercarte por su espalda y darle gusto al gatillo. Eso sí, no dispares a menos que tengas blanco seguro, y jamás lo hagas en diagonal, no vaya a ser que aciertes accidentalmente a una de las cargas de C4.







Cámara Con ella puede sacar fotos de la pantalla y guardarlas en la Memory Card. Cada foto ocupa dos slots, por lo que procura no usarla a lo loco.



Gafas visión térmica Básicamente, sirven para descubrir objetos invisibles, como las trampas láser o los personajes con dispositivos de camuflaje.



Detector de minas Con él equipado, aparecerán en el radar las minas ocultas en el terreno. Tratar de pasar el cañón nevado sin él, es una invitación al suicidio.

2. En busca de Emmerich

Dirígete corriendo a la puerta que hay al final de la sala **(23)**. En su interior hay un guardia dormido –que despertarás a no ser que avances arrastrándote- y una caja con un **silenciador** para el Socom. Hazte con él para, de esta manera, poder disparar ese arma sin hacer ruido y sin dar la alarma. Compruébalo con el guardia dormido, y con los que patrullan por el hangar. Ya con el silenciador y con la zona inferior del hangar despejada, sube por las escaleras a la superior, para hacerte con la caja de **cartón A (24)** y con el **detector de minas**. Ya con estos objetos en tu poder, dirígete a la puerta que ha abierto Meryl **(25)**, equípate con el visor infrarrojo para ver y poder esquivar los rayos, y sal al exterior.

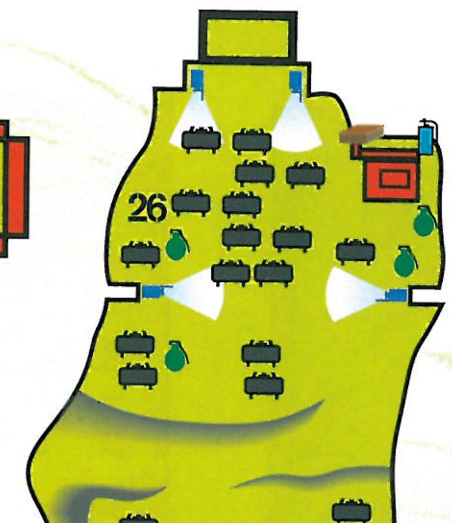
Nada más salir al cañón, recibirás una llamada anónima en la que te dirán que el suelo está repleto de minas. En el caso de que no tengas el detector, o no quieras esquivarlas, agáchate y avanza tranquilamente. No sólo no activarás ninguna, sino que si pasas por encima de una, podrás añadirla a tu equipo. Cuando llegues más a menos a la mitad **(26)** deberás enfrentarte a otro jefe.

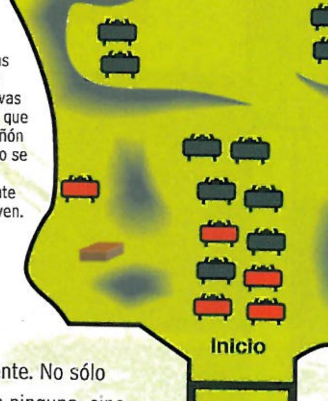
HANGAR DE TANQUES. Planta baja





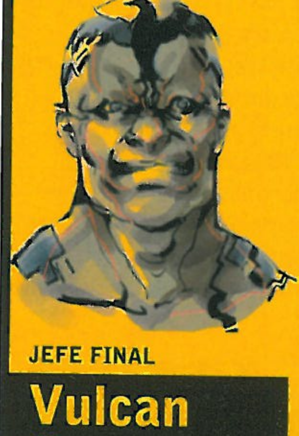
EL CAÑÓN HELADO







NOTA
Las minas rojas son las únicas que están activas la primera vez que pasamos al cañón helado. El resto se activarán tras nuestro combate con Vulcan Raven.

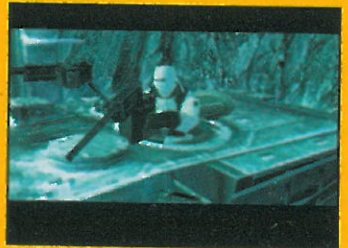


JEFE FINAL

Vulcan Raven

Aunque un carro de combate es un rival mucho más imponente que un excéntrico cowboy ruso, lo cierto es que éste tampoco es un enemigo que te vaya a dar mucha guerra. El principal problema radica en acercarse a él lo suficiente para lanzarle las granadas, ya que sus sistemas electrónicos detectarán tu avance y te dispararán con el cañón. Así pues, antes de avanzar usa una granada destelleante para inutilizar sus sensores, y poder así acercarte sin que te acierten. Ya a su lado, corre en círculos a su alrededor, esquivando el fuego de su ametralladora y sus embestidas, y lanzándole granadas sin cesar hasta acabar con él.





Silo de las cabezas nucleares

Vuelve a salir al cañón helado, y recoge todos los objetos que te hayas dejado antes sin coger. Tras eso, vuelve al silo e introdúcete por debajo de la puerta. En esta habitación no puedes utilizar tus armas, por lo que el sigilo es una obligación. Desplázate en silencio y sin ser visto (en este sentido encontrarás muy útil la caja), utilizando para ello la sección de tuberías metálicas de en medio de la habitación. Cuando estés seguro de no ser visto, sube por las escaleras **(27)** y métete en el ascensor **(28)**.

Para primero en el primer nivel del sótano, y entra con cuidado en la habitación central **(29)**, escondiéndote de la vista de las cámaras y de los centinelas. Para ello, lo mejor que puedes hacer es pegarte a la pared y/o »





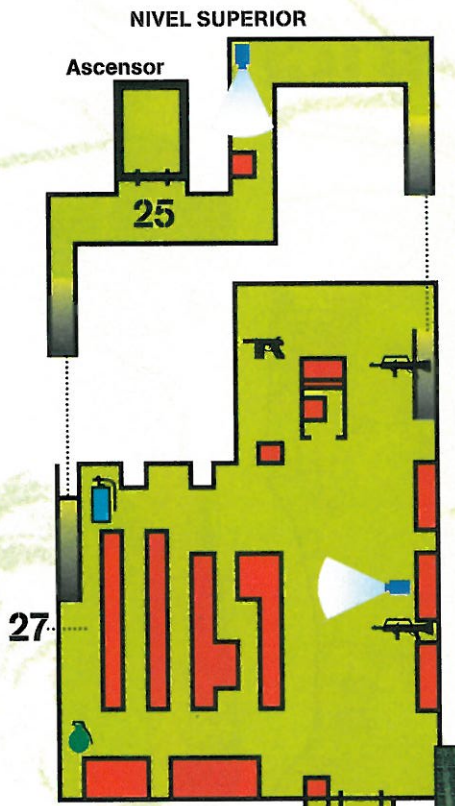
Silenciador Con el silenciador podrás disparar la Socom sin hacer ruido, no activando así la alarma. Muy útil para eliminar rápidamente a los centinelas.



Máscara antigás Ralentiza la pérdida de oxígeno en habitaciones con gas. Ten en cuenta, que mientras la lleves puesta no podrás abrir las puertas de tarjeta.



Caja de cartón Si te metes dentro de ella en un camión, serás llevado al silo de cabezas nucleares. También sirve (a veces) para ocultarse.



■ SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES. Planta baja



■ SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES. Sótano 2

» a las mesas centrales de la sala. Tu objetivo es el **lanzamisiles Nikita**, que se encuentra en la primera sala a mano izquierda **(30)**. No intentes entrar en ninguna otra habitación, ya que no tienes una tarjeta de acceso que te lo permita, y sólo te arriesgas a ser descubierto por los guardias.

Ya con él en tu poder, vuelve al ascensor y desciende al segundo nivel del sótano. Para llegar a Emmerich, antes tendrás que atravesar un pasillo repleto de gas venenoso **(31)**, y cuyo suelo además está electrificado. Para poder pasar, tienes que disparar un misil Nikita que destruya el generador de energía, que se encuentra en la habitación más alejada a la derecha **(32)**. Es un blanco difícil de acertar, por lo que es bastante probable que falles unas cuantas veces al principio, así que no te desesperes si ves que no lo consigues. Vigila, eso sí, tu nivel de oxígeno y sal a la habitación del ascensor a respirar de vez en cuando. Una vez destruido el generador, sólo te queda avanzar hasta la bifurcación del pasillo **(33)**, tirar una granada destelleante, y entrar por la puerta de la izquierda cuando haga efecto. Tras eso, avanza hasta el laboratorio en el que está preso el pobre doctor Emmerich **(34)** (Otacon para los amigos) y prepárate para un "mano a mano" con el misterioso Ninja.





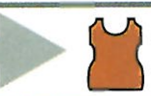
JEFE FINAL

El Ninja

Usa las granadas destelleantes para neutralizar momentáneamente al Ninja, acércate a él y lánzale un combo puñetazo, puñetazo patada. Acto seguido, aléjate de él y repite este procedimiento hasta que le hayas dejado la barra de vida más o menos a la mitad. Para entonces, comenzará a usar su dispositivo de camuflaje, momento en el que deberás parar para equiparte con las gafas térmicas, antes de seguir atizándole. Repite el procedimiento granada -combo hasta que el Ninja comience a brillar y a pedir a gritos que lo pegues más. Cuando eso suceda, aléjate lo más que puedas de él, equípate con el rifle Famas y acribíllalo en cuanto se te ponga a tiro. No te acerques a él bajo ningún concepto, o te llevarás unas descargas eléctricas muy potentes.







Chaleco antibalas Este objeto sirve, siempre que esté equipado claro, para reducir el daño que hacen los disparos de los soldados enemigos.



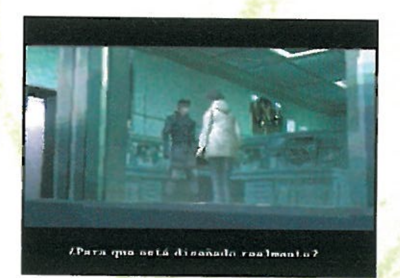
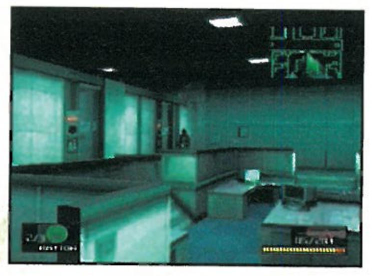
Gafas visión nocturna Sirven para amplificar la imagen, permitiéndote ver hasta en los lugares más oscuros. Te será muy útil en la cueva con los lobos.



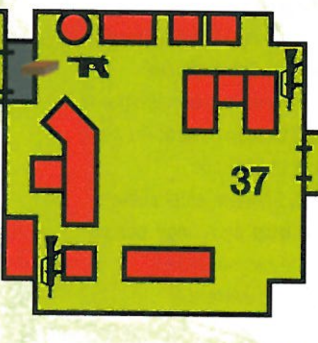
Medicina relajante (Diazepan) Sirve para evitar los temblores musculares. Tómate una dosis antes de enfrentarte a Sniper Wolf con el PSG-1.

3. Reuniendo información

Tras hablar con Campbell y con Naomi, habla con Emmerich. Este te dirá todo lo que sabe de Metal Gear, y te sugerirá que hables con Meryl. Lo malo es que cuando lo intentes la atacarán y se romperá su Codec, por lo que tendrás que ir a buscarla al sótano 1(**29**). Antes de irte, Emmerich te dará una **tarjeta** para abrir las puertas de Nivel Cuatro y un número para poder contactar con él por Codec.
De nuevo en el sótano 1, entra por la puerta de enfrente y pasa a la vista de primera persona. Fíjate bien en como se mueven los guardias, y descubrirás a uno de ellos moviendo las caderas y el "pompis" cosa mala. Evidentemente, se trata de Meryl. Deja que te vea, y síguela a los aseos femeninos (**35**). Se ocultará en el último retrete. Tras la escena animada, sal de los baños y vuelve a la sala central para hacerte con otros ítems, entre los que destacaremos la **caja B** (**36**), el **Diazepan** y las **Gafas de Visión Nocturna**. Con todo ello, métete por el pasillo al lado del ascensor y dirígete a la sala del comandante (**37**).


SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES. Sótano 1






JEFE FINAL

Psycho Mantis




Lo primero que debes hacer es encargarte de Meryl. Enfunda cualquier arma que lleves y acércate a ella para hacerla llaves o pegarla puñetazos hasta que caiga al suelo. Eso sí, ten cuidado, ya que si te despistas y comienzas a ahogarla puedes acabar rompiéndola el cuello, lo que te obligaría a continuar. Tras dejarla inconsciente, Psycho Mantis comenzará a atacarte en persona. Lo primero que hará será dejar la pantalla completamente en negro, salvo por un letrero en la parte superior derecha en el que se verá la palabra Hideo. Aprovecha ese momento para cambiar el pad al puerto dos de la consola. Si no lo haces, Psycho Mantis leerá tu mente y esquivará sin problemas tus ataques.
Cuando la pantalla vuelva a la normalidad, Psycho Mantis se ocultará y comenzará a arrojarte distintos objetos. Manténte constantemente en movimiento para esquivarlos, equípate rápidamente con las gafas térmicas para poder verle y, cuando se pare, dispárale con el Famas. Cuando lo dejes más o menos a la mitad de vida, Pycho Mantis volverá a despertar a Meryl para que te ataque. Vuelve a arrojarla al suelo cuatro veces más y no tendrás que volver a ocuparte de ella. Tras eso, vuelve a usar la técnica de esquivar los objetos y dispararle cuando se pare para acabar con él. Ah, no pierdas de vista tu barra de vida, y utiliza una ración cuando te veas muy tocado.



Medicina para el catarro
Si Snake se resfría (al estar mucho tiempo en un lugar frío), comenzará a estornudar y a llamar la atención. Con la medicina dejará de hacerlo.

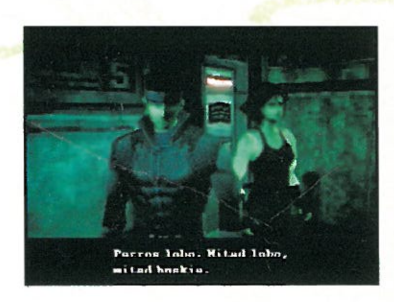


Caja de cartón
Si te metes con ella en un camión, un soldado te llevará al campo nevado. También sirve (a veces) para ocultarte y evitar ser descubierto.



Cuerda
Este objeto es el único que se interpondrá entre tú y la muerte en la Torre de Comunicaciones A. Sin él, no podrás escapar del Hind por la fachada.

4. Camino de la emboscada



Nada más entrar en la cueva oirás el aullido de los lobos. Ponte las gafas de visión nocturna para verlos y poder dispararlos antes de que puedan atacarte. Poco antes de llegar a la puerta del corredor en la que te espera Meryl, verás un orificio en la roca. Es la entrada a un almacén (38), en cuyo interior puedes hacerte con algo de **Diazepan**. Tras cogerlo, reúnete con Meryl a la entrada del pasillo (39). Verás que está acompañada por un cachorro de lobo. Pégala un puñetazo y ocúltate rápidamente bajo una caja. El cachorro intentará atacarte, pero al no poder tocarte se limitará a orinarse sobre la caja, con lo que dejará sobre ella su olor impregnado. Gracias a eso, si te ocultas bajo ella, los lobos no te atacarán en tus desplazamientos por el nivel.

Una vez en el pasillo que da a las torres de comunicación (40), Sniper Wolf disparará a Meryl, hiriéndola de gravedad. Para poder enfrentarte a la letal francotiradora kurda, tendrás que hacerte con un rifle de francotirador. Si hablas con Otacon, este te dirá que hay un **PSG-1** en la armería (41), por lo que tendrás que irte allí a por él. En tu camino, el principal problema con el que te encontrarás será con el cañón helado, que ahora tiene muchas más minas, cámaras de vigilancia y ametralladoras. Pasa lo más pegado que puedas a la pared, aprovechando los puntos ciegos de las cámaras, y no tendrás muchos problemas para evitarlas. En caso de que se te resista, siempre puedes utilizar una o dos granadas destelleantes. Ya con el PSG-1 en tu poder, vuelve al pasillo y equípate con él para luchar contra Sniper Wolf.

El destino de Meryl

Este es el momento clave del juego. Dependiendo de tu actuación, accederás a un final u otro. Si aguantas la tortura salvarás a Meryl y escaparás de la base con ella. Si por el contrario sucumbes, Meryl morirá y huirás con Otacon. Resistir la tortura implica aguantar dos sesiones del "electrizante" interrogatorio de Revolver Ocelot. En cada una de esas sesiones, te obsequiará con cuatro descargas de alto voltaje que te quitarán vida. La única manera que tienes de sobrevivir es golpear rápidamente el botón circular para recuperarla. Entre las dos sesiones te llevaran a una celda por la que se pasará Otacon para darte algo de comer. Tras el segundo interrogatorio, tiéndete en el suelo y utiliza el **ketchup** para fingir que es sangre y que te has suicidado. Cuando el guardia entre a investigar, levántate, rómpele el cuello y métete en la sala de tortura para recoger tus cosas.

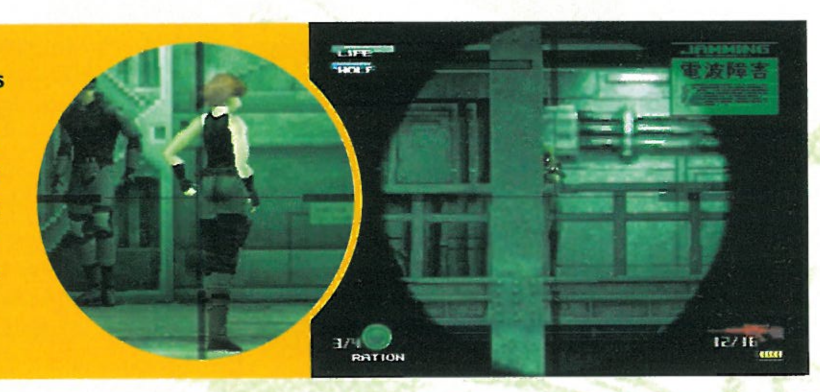
Otra manera de escapar de la celda es ocultándose bajo la cama, ya que al no verte, el guardia pasará a ver como te has fugado. De cualquier manera, escapa antes de la tercera sesión, ya que esa no se puede pasar sin rendirse.



JEFE FINAL

Sniper Wolf

Ésta se encuentra en el piso de arriba, soliendo ocultarse tras una columna. Cuando logres localizarla, tómate una dosis de Diazepan para que no temblar, y dispárala antes de que ella haga lo propio contigo. Tras abatirla, coge todos los ítems y salva la partida antes de dirigirte a la entrada de la torre.





Llave Pal Es el dispositivo que Snake necesita para desactivar los sistemas de armamento de Metal Gear. Según la temperatura, cambia de forma.



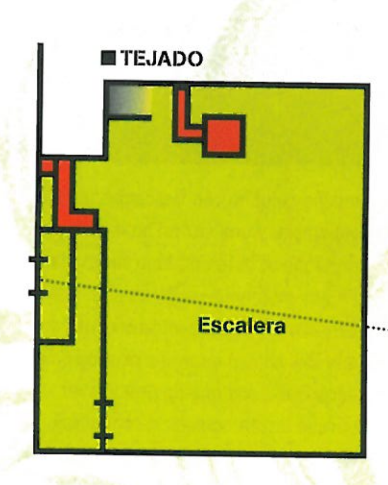
Tarjetas de acceso Con ellas puedes abrir las puertas de acceso restringido. Cada tarjeta puede abrir las puertas de su nivel y las de niveles inferiores.

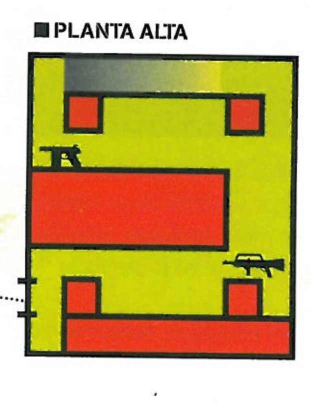


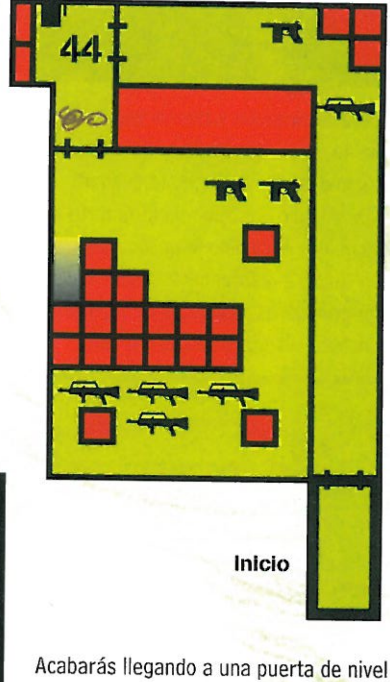
Camuflaje óptico Al equiparte con él no podrás ser detectado por las cámaras de vigilancia ni por los soldados Genoma. Con los jefes no sirve.

5. Las torres de comunicación

Al salir de la celda te encontrarás al lado del bloque de celdas en el que te encontraste con el Darpa Chief y con Meryl por primera vez. Tu objetivo es volver al pasillo en el que tuviste el duelo con Sniper Wolf, pero ya que tienes que volver a recorrerte toda la base, tómate tu tiempo para recoger todos los objetos a los que antes no pudiste acceder. No los necesitas para acabarte el juego, pero al menos hay un par que deberías coger: la **cámara** y el **chaleco antibalas**. La primera se encuentra volando un muro **(42)** que hay en el pasillo que lleva a la estancia en la que te enfrentaste a Revolver Ocelot (mira el mapa de la armería). El chaleco, a su vez, se encuentra en una habitación lateral **(43)** del pasillo con gas que llevaba a la prisión de Otacon. Una vez llegues a la dichosa torre de comunicación A, graba la partida, ya que te espera una de las partes más difíciles de todo el juego. Al cruzar la puerta sonará una alarma que atraerá un montón de guardias. Ármate con el Famas, ponte el chaleco antibalas, coge la **cuerda (44)** y empieza a correr escaleras arriba lo más deprisa que puedas. Dispara a todos los guardias que te encuentres en tu ascensión, dándote la vuelta de vez en cuando para acabar con los que te sigan.







TORRE DE COMUNICACIÓN A

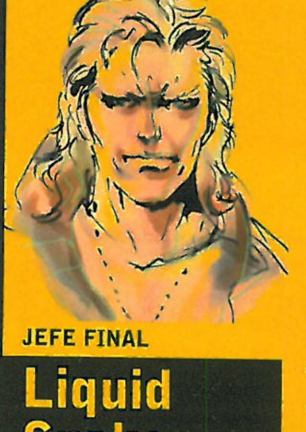






Acabarás llegando a una puerta de nivel 6 imposible de abrir, por lo que Otacon te dirá que la única manera de cruzar a la otra torre es por el techo. Tras otro tramo ascendente muy largo, acabarás llegando al techo. Lamentablemente, allí te encontrarás con el Hind pilotado por Liquid Snake que, sin que puedas evitarlo, destruirá el acceso a la torre B, lo que te obligará a descender por la fachada haciendo rapper.

Desciende en zigzag para esquivar el fuego del Hind, hasta que llegues a una plataforma que da a la puerta que no pudiste abrir antes. Una vez en ella, equípate con el misil Nikita y acaba con los guardias que te esperan en la pasarela. Tras eso, avanza hasta llegar a la torre y recoge el **misil Stinger** que verás allí **(45)**. Si desciendes, »

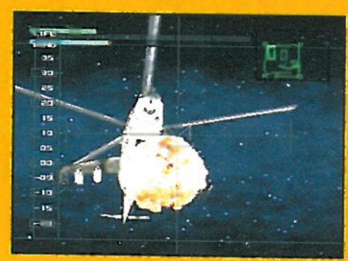


JEFE FINAL

Liquid Snake

Este primer enfrentamiento contra Liquid es sumamente fácil, ya que sus movimientos son muy fáciles de predecir. Cuando el Hind te dispare, ocúltate detrás de un edificio, y cuando cese el fuego, asómate y dispárale a su vez con el Stinger. En este sentido, la estructura central es idónea para hacerlo. Cuando le hayas quitado la mitad de la vida, se retirará para dispararte un misil. Cuando lo haga, colócate en el extremo opuesto de la torre y no tendrás problemas para esquivarle. Ya sólo te queda esperar a que se vuelva a acercar para volver a dispararle con el Stinger.











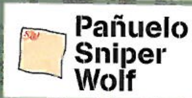
Bomba relojería Una bomba que te colarán entre tus pertenencias. Cuando la descubras, lánzala antes de que explote.



Ketchup Úsalo como ración si te golpean al tratar de escapar de la celda, o para fingir tu muerte y atraer al guardián.



Bandana Sirve para tener munición ilimitada, aunque tienes que seguir recargando.

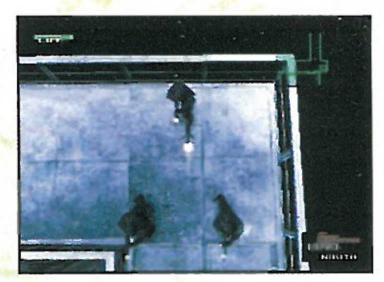


Pañuelo Sniper Wolf Si lo equipas, los lobos de la cueva no te atacarán cuando pases por ahí.









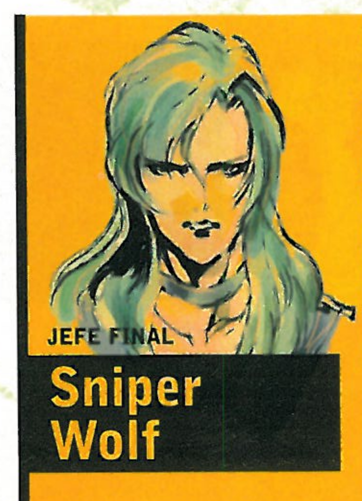
» acabarás llegando hasta un ascensor que no funciona, y hasta unas escaleras destruidas, por lo que no te quedará más remedio que subir y enfrentarte a Liquid. Por el camino te encontrarás con cuatro emplazamientos con ametralladoras y cámaras de vigilancia. Si no quieres tener problemas con ellas, utiliza las granadas destelleantes para anular sus sistemas de vigilancia antes de pasar. Así mismo, antes de salir al tejado, graba la partida.

Hacia el complejo subterráneo

Tras la explosión, Otacon llamará por radio y te dirá que ha reparado el ascensor. Así pues, retrocede hasta llegar a él, teniendo mucho cuidado con las cámaras de vigilancia, y una vez en su interior, presiona el botón de la primera planta. En ese momento recibirás una nueva llamada de Otacon, informándote de que hay cuatro guardias ocultos en el ascensor, a los que no puedes ver porque llevan equipos de camuflaje óptico. Utiliza el Famas o las cargas de C4 para eliminarlos a todos. Una vez despachados, sal del ascensor y dirígete hacia el exterior de la torre, recogiendo todos los objetos que veas, sobre todo la munición para PSG-1. Tras haber dado unos pocos pasos por el exterior te dispararán, momento que aprovechará Otacon para llamarte por radio. Tras la conversación tendrás que enfrentarte de nuevo a Sniper Wolf, pero esta vez sólo uno podrá salir vivo.

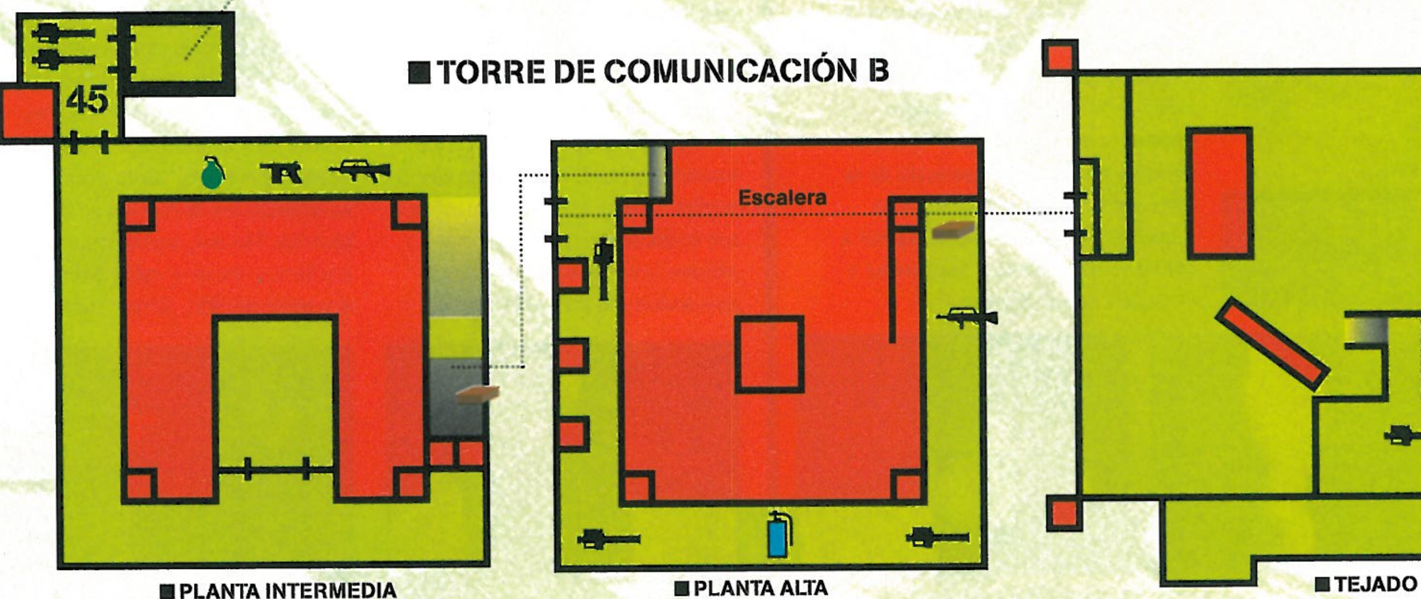


■ PLANTA BAJA



Aunque en este nuevo enfrentamiento Sniper Wolf actuará más rápido que antes, podrás optar entre utilizar el PSG1 o el misil Nikita. Su escondite favorito es tras los arboles de la zona norte. Si optas por el PSG1, vuelve a usar el Diazepam para disparar sin temblar. Si te quedas sin balas, hay más al oeste y al este del escenario, y si andas bajo de energía coge la ración que hay en la esquina sudeste.





■ TORRE DE COMUNICACIÓN B

■ PLANTA INTERMEDIA

■ PLANTA ALTA

■ TEJADO

ARMAS



Granada aturdidora — Aturde a algunos rivales. Si no juegas a lo loco, es probable que no tengas que usarlas nunca.

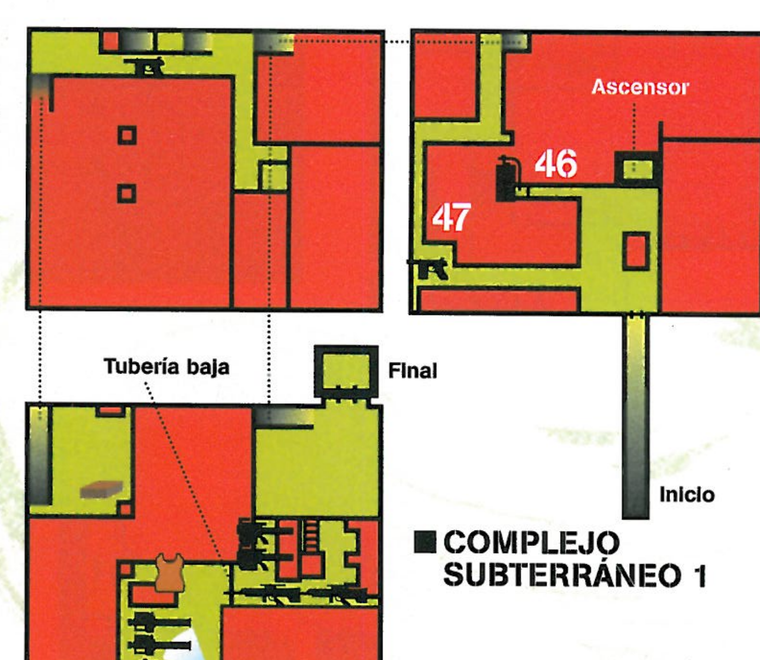
Socom — La mejor arma de todo el juego. Aceptable potencia de fuego, y además admite el uso de silenciador.



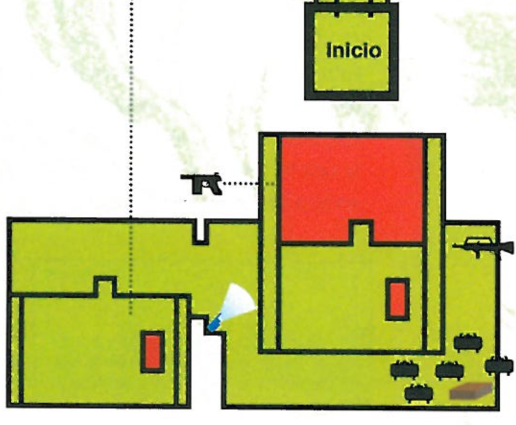
Granada destellante — Neutraliza todos los sistemas electrónicos cercanos: cámaras de vigilancia, radares...

6. La búsqueda de Rex

Tras el combate, ve al norte y luego al oeste, hasta la pasarela. Coge las **granadas destelleantes**, elimina al centinela **(46)** que ronda por la zona con el Socom, y pasa por la pasarela hacia el sur. Llegarás al muro oeste. Pégate a él y avanza por la cornisa **(47)** para llegar hasta la siguiente pasarela, pero con cuidado para que la máquina que hay no te tire al foso de metal fundido. Agáchate cuando se te acerque, y sigue moviéndote cuando pase. Una vez en el otro extremo, baja por las escaleras, métete por la puerta, y desciende por la plataforma elevadora **(48)**. Prepárate para enfrentarte a tres guardias bastante durillos, que te atacarán en cuanto comience a moverse la plataforma. Tras salir de la plataforma, ponte las gafas de visión térmica para ver las minas que hay en la siguiente habitación. Arroja una granada destelleante para neutralizar los sistemas de vigilancia, y arrástrate hasta el segundo ascensor para que no exploten y de paso recogerlas. Entra, eso sí, rápidamente en la segunda plataforma, »



■ COMPLEJO SUBTERRÁNEO 1



■ COMPLEJO SUBTERRÁNEO 2

■ CONGELADOR



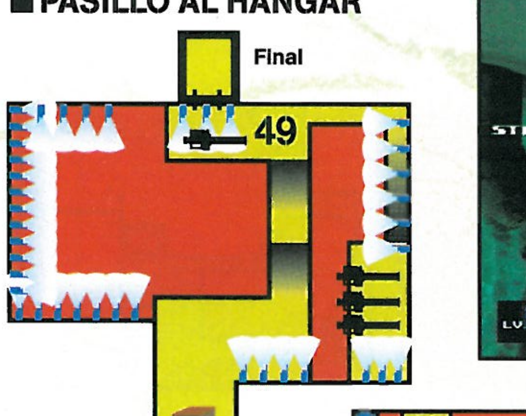



Explosivo plástico C4
Básicamente sirve para abrir boquetes en las paredes, aunque también se puede utilizar contra Vulcan Raven la segunda vez que luches contra él.


Fa-Mas
Este rifle de asalto es el "arma todo terreno" del juego. Si te descubren, con él podrás eliminar rápidamente a varios enemigos a la vez.

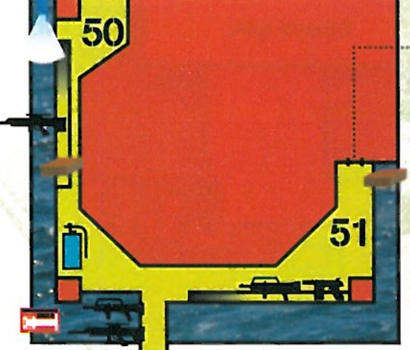

Granada
Aunque poderosas, son armas muy ruidosas. Por eso, mejor úsalas sólo cuando realmente las necesites (como la primera pelea contra Vulcan Raven).

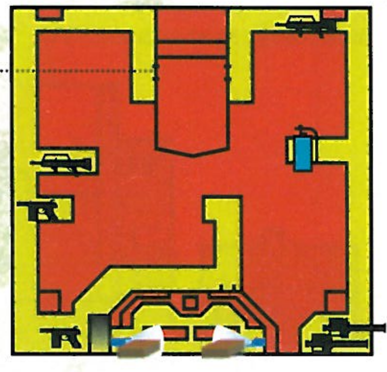
PASILLO AL HANGAR











HANGAR DE REX

» y desciende al tercer nivel del Hangar. Este es un lugar completamente helado, en el que no debes permanecer mucho o se te congelarán las raciones. Recoge los objetos y métete por la puerta. Tras ella te encontrarás con una enorme cámara frigorífica, llena de cuervos que dan vueltas alrededor de un viejo amigo: Vulcan Raven.
Tras alucinar con la animación de la muerte de Vulcan Raven, continúa tu avance hacia el norte. Utiliza una granada en el pasillo de las cámaras para neutralizarlas y, teniendo mucho cuidado con las dos trampillas que hay en el suelo, entra al hangar del Metal Gear Rex (49).

Hangar de Metal Gear

Baja las escaleras hacia el norte y, tras la animación, sigue hacia el norte. En la bifurcación, ve hacia la izquierda, coge **las granadas destelleantes** (50), baja las escaleras para coger una **ración**, y entra en las aguas residuales para coger los objetos (si te equipas con las gafas térmicas los encontrarás más fácilmente). A continuación, vuelve a subir y colócate de nuevo frente a Metal Gear. Sube por las escaleras (51) hasta llegar a lo alto de Rex. Entre tramo y tramo irás recibiendo llamadas de Otacon. Ya en lo alto de Rex, acaba con el centinela y acércate a la sala de operaciones (52). Dentro verás a Ocelot y a Liquid Snake.

JEFE FINAL

Vulcan Raven

En cuanto termine la animación, quítate de en medio para que Raven no te acierte con la ametralladora. Ésta es un arma muy potente, pero sólo puede atacar de frente, así que lo mejor será situarte siempre a la espalda de tu enemigo. Para ello, aléjate de él y atácale con los misiles Nikita, guiándolos para que le acierten por la espalda (si se los encuentra de frente los hará explotar antes de que le alcancen). Si Raven se te acerca, planta una carga de C4 o una mina delante de él. Cuando le hayas dejado la barra de vida más o menos a la mitad, nuestro amigo comenzará a moverse más rápido y a disparar a los contenedores para bloquearte varios caminos. Ah, otra mala noticia: ya no le afectan las minas, así que no te molestes en plantarlas. En lugar de eso, sigue atacándole con los Nikita hasta acabar con él.




PSG 1 El mejor rifle francotirador. Te servirá para enfrentarte con Sniper Wolf y con los centinelas de Rex.


Misil Stinger El arma más potente de todo el juego. Úsala para vencer al Hind y a Metal Gear Rex.


Misil Nikita Misil guiado por radar, que controlas, ya lanzado, con el pad. Úsalo contra el generador del sótano 2.

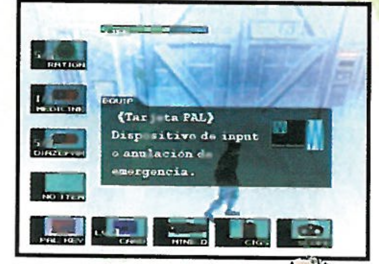

Minas Claymore Sólo se pueden obtener al pasar agachado por encima de una de ellas. Las puedes usar contra Vulcan Raven.

7. El misterio de la llave PAL

Tras la charla, Otacon te explicará cómo utilizar la **tarjeta PAL**. Lamentablemente, ésta se te caerá al agua tras la animación, por lo que tendrás que ir a buscarla a las aguas residuales. Ya de nuevo con ella en tu poder, regresa a la sala de control, lanza una granada destelleante para inutilizar las cámaras y utiliza la tarjeta PAL en el portátil con el mismo símbolo. Ahora las cosas se complican un poco, ya que tienes que lograr que la tarjeta PAL cambie de forma, y esto se consigue exponiéndola a temperaturas extremas. Con la temperatura actual la tarjeta mostrará un símbolo amarillo **(C)**, mientras que en una sala con temperatura baja mostrará un símbolo azul **(W)**, y en una con temperatura alta el símbolo rojo **(Z)**. Así pues, para conseguir el símbolo azul, regresa a la cámara frigorífica donde peleaste contra Vulcan Raven y permanece en ella hasta que se enfríe. Tras eso, vuelve a la sala de control e introduce la tarjeta en la ranura correspondiente. Por último, para conseguir la próxima forma, ve a la sala de calderas que hay al comienzo del complejo (la que está en la pasarela) y espera a que el calor afecte a la tarjeta. Cuando lo haga, vuelve de nuevo a la sala de control e introduce la tarjeta en el ordenador de la derecha.

Alucina con las revelaciones de la escena cinemática, y cuando suene la alarma mantén la calma y ponte rápidamente la mascara de antigás. Llama a Otacon a la frecuencia 141.12, y espera a que te llame para informarte de que ha desconectado el sistema de seguridad. Se abrirá la puerta y al salir verás a Liquid corriendo hacia Metal Gear. Coge la **ración** que habrá cerca de ti y síguelo. Tras la animación te encontrarás frente a... Metal Gear Rex. Cuando termine la siguiente animación, verás algo que te dará fuerzas para continuar: ¡Meryl sigue viva! (al menos eso parece). Para salvarla, Liquid te ofrecerá un trato: derrotarle en un combate sin armas en menos de tres minutos. De lo contrario una bomba acabará con ella. No lo dudes más y... ¡Duro y a la cabeza!

¡Ya queda poco! Nada más veas a Liquid precipitarse a una "muerte segura", acércate a Meryl. Si resististe la tortura se despertará, lista para escapar a tu lado. Si por el contrario, no fuiste lo suficientemente duro y te rendiste, la encontrarás muerta y será Otacon el que aparecerá para escapar contigo. Independientemente de la identidad de tu compañero, atraviesa la puerta de la derecha, cogiendo antes la **ración**. Luego vete por la izquierda. Sonará la alarma, apareciendo tres guardias en tu camino. Entreténlos mientras tu fiel "compi" arranca el jeep, y cuando lo consiga, súbete a él y comienza a usar el arma. Dispara sobre el barril para que explote, despejando así el camino. Un poco más adelante os detendréis frente a unas barricadas. Dispara a los barriles que verás frente a ellas para volarlas. Poco después verás otro jeep aproximándose por la espalda ¡Es Liquid Snake! No desfallezcas, ya que cuando lo derrotes, habrás terminado el juego!





JEFE FINAL

Metal Gear Rex

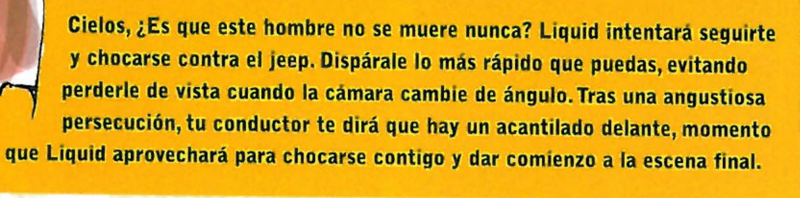




Obviamente, este es el enemigo más duro del juego. Su único punto débil es el disco del radar que tiene en el hombro izquierdo. La táctica para derrotarle es la siguiente: usa la granada destelleante, y cuando los sistemas de vigilancia de Rex estén inutilizados, corre entre sus piernas para colocarte a su espalda. Una vez allí, equípate con el misil Stinger, espera a tener un blanco claro del disco y dispara. Antes de que se gire hacia ti, vuelve a equiparte con la granada y repite todo el procedimiento. Una vez hayas destruido el disco, Liquid no tendrá más remedio que abrir la cabina de Rex. Cuando eso ocurra, sigue utilizando la misma táctica de antes, con la salvedad de que ahora tienes que apuntar a la cabina en lugar de al hombro, y de que la granada que tienes que utilizar es la aturdidora, porque ahora es el propio Liquid quien te rastrea. A todo esto, evita pasar cerca de su pierna derecha.

JEFE FINAL

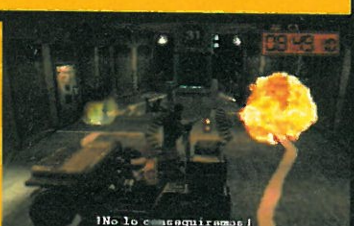
Liquid Snake



No tienes armas ni objetos, así que sólo puedes utilizar puñetazos y patadas (botón circulo). La mejor estrategia contra Liquid es acercarte a él, soltarle un combo puñetazo-puñetazo-patada, y ponerte lejos de su alcance. No te acerques al borde de la plataforma, ya que puedes caerte fuera y perder algo de tiempo. Cuando la energía de Liquid descienda a la mitad, empezará a usar su ataque más potente: la embestida. Cuando lo haga, deja de pegarle y céntrate en esquivar, ya que es un ataque que quita mucha vida. Además, cuando falla la embestida queda aturdido, y puedes aprovechar para darle.



Cielos, ¿Es que este hombre no se muere nunca? Liquid intentará seguirte y chocarse contra el jeep. Dispárale lo más rápido que puedas, evitando perderle de vista cuando la cámara cambie de ángulo. Tras una angustiosa persecución, tu conductor te dirá que hay un acantilado delante, momento que Liquid aprovechará para chocarse contigo y dar comienzo a la escena final.



TRUCOS & secretos

1. CÓMO CAMBIAR EL COLOR DE LA PANTALLA DE TÍTULO

Cuando aparezca la pantalla de inicio, exactamente en la que aparecen las palabras Press Start, puedes cambiar el color del fondo pulsando cualquier dirección en la cruceta digital. No afecta al desarrollo del juego ni nada parecido, pero al fin y al cabo es una curiosidad, ¿o no?

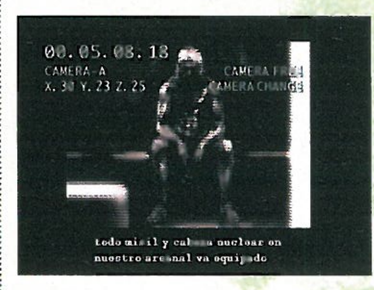




2. COMO MANEJAR LAS CÁMARAS DE VIDEO EN EL MODO BRIEFING

En algunas de las cintas de video que componen el modo Briefing, habrás visto aparecer las palabras "Camera Change" y "Camera Free". Cuando veas la expresión "Camera Free", podrás cambiar ligeramente el enfoque pulsando las direcciones de la cruceta digital, mientras que el zoom se aumenta y disminuye con los botones Cuadrado y Triangulo. Cuando aparezca

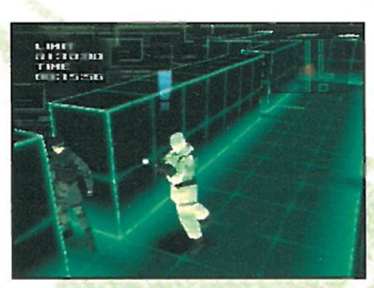




la expresión "Camera change" en pantalla, podrás cambiar la cámara pulsando el botón Circulo. Ah, ten en cuenta que si las dos expresiones aparecen juntas, podrás combinar las dos acciones.

3. EL MODO VR TRAINING

Muy probablemente, la obsesión generalizada que supone disfrutar de la historia de Metal Gear Solid nos ha hecho olvidar las posibilidades del divertidísimo modo de juego VR Training, que también esconde unos cuantos secretos. Para descubrirlos debes pasarte los 10 niveles iniciales, momento en el que aparecerá la opción Time Attack, caracterizada por un ligero aumento de la dificultad y por la existencia de unos límites de tiempo mucho más reducidos en cada nivel.





Cuando los completes, aparecerá una nueva categoría de niveles, llamada Gun Shooting Mode, en la que tenemos que acabar con todos los soldados en un margen de tiempo, disponiendo de cinco balas por enemigo. Si completas estos dificilísimos niveles aparecerá un último grupo de misiones que, bajo el nombre de Survival Mission, suponen el último obstáculo a batir. Lo peor de todo es que tan sólo disponemos de 8 minutos y medio para completarlos todos y empezamos con tan solo 30 balas (a las que sumaremos las que dejen los soldados abatidos). Sólo cuando consigas superar estos cuarenta niveles podrás considerarte un maestro de la infiltración y, por extensión, de este fantástico juego.

4. EL MODO TEATRO

Al completar el juego por primera vez, aparecerá una nueva opción dentro del menú Special, llamada Teatro, que te permitirá ver todas las secuencias de video que aparecen a lo largo de la aventura, incluidas las de comunicación vía Codec. Recuerda que cuando hayas descubierto los dos finales del juego, podrás verlos a traves de esta opción, siendo el Roll 1 el que corresponde a Meryl y el Roll 2 el que corresponde a Otacon.



5. NIVEL DE DIFICULTAD EXTREMO

Cuando completes el juego por primera vez, aparecerá un nuevo nivel de dificultad, llamado Extremo, que cuenta con algunas variaciones, como un minúsculo número de municiones, la completa desaparición de las raciones (sólo nos las darán los soldados que eliminemos) o la ausencia del radar. Ten

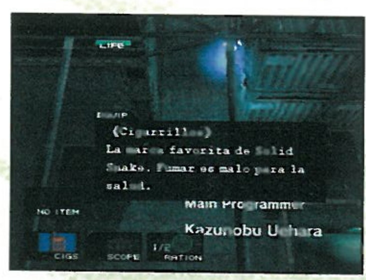




en cuenta que esta opción sólo la encontrarás cuando inicies una partida nueva, no cuando comiences a jugar cargando tus avances desde la tarjeta de memoria.

6. PARA QUE LUEGO DIGAN:

Este detalle demuestra que quien ha criticado vorazmente este título por el tema del Diazepan, ni siquiera se ha tomado la molestia de ponerse a jugar con el durante un par de horas. Si te has dado cuenta, cuando activa el menú de objetos (presionando L2) y seleccionas los cigarrillos, aparece un mensaje antitabaco simple y escueto. Lo que probablemente no sabrás es que si activas este objeto y hablas con Campbell a través del Codec, la mismísima doctora Naomi Hunter te obsequiará con una pequeña "bronca" acerca del consumo de tabaco, así como una documentada exposición





científica sobre el cáncer de pulmón provocado por el abuso de los cigarrillos. Para que luego digan sin conocimiento de causa.

7. LAS CHICAS SON GUERRERAS

Snake es un tipo duro de pelar, forjado en mil batallas, pero por increíble que parezca, no sabe cómo tratar a las mujeres. Cuando estés muy cerca de Meryl, prueba a ejecutar un combo sobre ella pulsando repetidamente el botón Circulo. Con esto, Snake golpeará







repetidamente a Meryl quien, sin ningún tipo de contemplaciones, te devolverá los golpes y, de paso, le dará una pequeña lección sobre como tratar a las mujeres.

8. SÓLO POR MOLESTAR

Aparte de ser un instrumento de comunicación muy importante en el desarrollo del juego, el Codec esconde también algunas situaciones curiosas. Contacta con Mei Ling, la encargada de guardar nuestros avances, y espera a que aparezcan las opciones Save y Not Save. Escoge no guardar los avances (Not Save) y repite la operación unas 8 veces (hay veces que sale en el décimo



intento). Con esto conseguirás varias cosas, como un sabio consejo que nos recomienda que la dejemos en paz, una mueca un tanto extraña o, lo peor de todo ¡¡qué nos saque la lengua!!

9. SOLDADOS EXPLOSIVOS

Una vez hayas conseguido los explosivos C4, puedes utilizarlos de una manera especial, pero siempre con mucho cuidado. Para ello, sitúate detrás de un soldado, acércate con mucho sigilo y ten activados los explosivos en el inventario de armas. Con pulsar Cuadrado, colocarás una carga de C4





en su espalda, y a pesar de que te detectará y dará la voz de alarma, poco podrá hacer por él mismo. Si pruebas esto con el dispositivo de camuflaje (que se consigue al completar el juego viendo el final con Otacon), los soldados no te detectarán.

10. MERYL POSEÍDA

Justo antes de enfrentarnos a Psycho Mantis, Meryl caerá presa de sus poderes psíquicos. Si pulsas el botón de vista subjetiva en este momento, conseguirás ver el entorno que os rodea desde el punto de vista de Meryl. Esto también funciona durante el combate contra Psycho Mantis, lo que



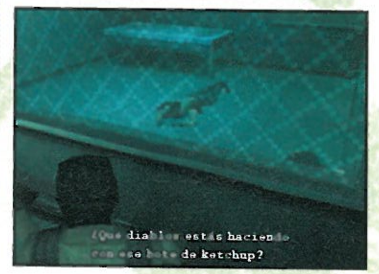


te permitirá descubrir su ubicación de una forma mucho más rápida.

11. UNA TERCERA VÍA DE ESCAPE

Aparte de esconderte debajo de la cama o utilizar el ketchup, existe una tercera forma de escapar de la celda en la que Snake es encerrado tras el interrogatorio que, entre nosotros, podríamos llamar "para torpes". Para ello, es necesario ser descubiertos por Sasaki, el soldado que nos vigila, en las dos intentonas anteriores, es decir, al escondernos debajo de la cama y al utilizar el Ketchup. Tras pasar la tercera sesión del interrogatorio, el misterioso Ninja acudirá a nuestra prisión, abrirá la puerta de nuestra solitaria celda, y desaparecerá antes de que podamos darle las gracias, dejándonos solos con nuestro maltrecho ego para que podamos continuar con nuestra misión, tras recoger nuestro equipo.





12. MÁS PUNTOS DE VISTA

En algunas situaciones de alta tensión y nerviosismo, nos olvidamos sistemáticamente de utilizar la vista subjetiva. En algunos casos, como por ejemplo, durante la tortura o la conversación con Liquid al final del juego, no tiene mayor importancia y tan sólo nos permite ver la situación desde otra perspectiva (ver como Revolver Ocelot manipula la infernal maquinita no tiene precio). Sin embargo, en otras situaciones, como por ejemplo, al disparar los misiles Nikita o durante la secuencia final a bordo del Jeep, la vista subjetiva nos permite apuntar mucho mejor, logrando paralelamente que nuestra barra de vida sufra unos daños mucho menos serios.







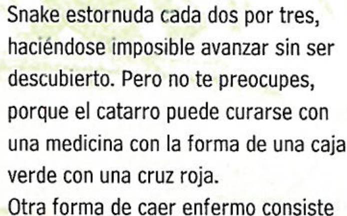
13. COMO COGER UN RESFRIADO

Si no superas la tortura de Revolver, y por tanto te rindes, Snake podrá disfrutar de un fascinante catarro gratuito si se acerca lo suficiente a Sasaki, el guarda que custodia la celda en la que se encuentra preso.



Si te fijas, con cada estornudo, este soldado suelta unos cuantos virus en forma de aliento y, si te acercas demasiado, Snake se contagiará. Con los virus en tu poder, podrás ver como Snake estornuda cada dos por tres, haciéndose imposible avanzar sin ser descubierto. Pero no te preocupes, porque el catarro puede curarse con una medicina con la forma de una caja verde con una cruz roja.

Otra forma de caer enfermo consiste en escapar de la celda cuando Sasaki se dirige al baño por segunda vez, es decir, tras superar por tercera vez la tortura. Si dejas que Snake esté un corto período de tiempo al aire libre sin hacer nada (sobre todo, en la nieve), cogerá un resfriado. Si a partir de este momento contactas con Otacon, descubrirás cuales son los pasos necesarios para curar a Snake.







14. UNAS BALAS ESPECIALES

Si tienes la bandana en tu poder, que como recordarás se consigue viendo el final bueno, en el que aparece Meryl, puedes poner en práctica un truco que aumentará el potencial destructivo de la metralleta Famas. Si te has fijado, en el marcador de las balas de este arma, los tres últimos proyectiles aparecen reflejados de color rojo. Estas tres últimas balas son especiales, se las conoce como trazadoras y, aparte de infligir más daño sobre el enemigo, se sirven de un sistema de puntería similar al de la pistola Socom, por lo que resulta mucho más fácil acertar sobre el blanco. El truco en cuestión consiste en activar la bandana cuando en el cargador de balas queden sólo estos tres proyectiles, de forma que siempre dispararemos balas de tipo trazador.

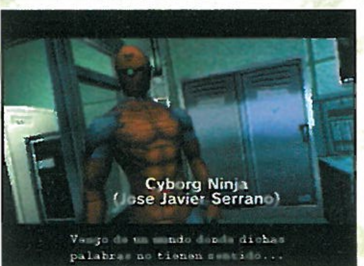




15. SNAKE DE GALA Y SPIDER-MAN NINJA

Cuando comiences una partida desde la tarjeta de memoria, habiendo completado el juego dos veces y teniendo en tu poder la bandana y el dispositivo de camuflaje, observarás un par de cambios de vestuario. El primero de ellos es el smoking de Snake, que podrás ver nada más salir de la zona inicial del juego, es decir, en cuanto se quite el traje de buzo en el ascensor. El segundo, y no menos sorprendente, es la vestimenta del misterioso Ninja, que al más puro estilo Spiderman lucirá unos extravagantes diseños rojos y azules, mucho más vistosos que su indumentaria habitual.





16. FOTOS FANTASMAGÓRICAS:

Si pensabas que ya habías "destripado" esta obra maestra del entretenimiento doméstico, que conocías todos sus secretos, quizás se te ha pasado por alto descubrir a los 43 fantasmas que habitan en sus dos CD´s. Para capturarlos necesitas la cámara de fotos, que se encuentra muy cerca del lugar en que Snake se enfrentó a Revolver Ocelot. Con ella en tu poder puedes tomar todas las fotos que quieras, pero recuerda que cada foto que salves ocupa dos bloques en la tarjeta de memoria. Recuerda también que al completar el juego con el final malo, es decir, sin superar la tortura, se nos premiará con este curioso objeto si por cualquier circunstancia no lo hemos recogido antes al explorar la base. Todas estas fotografías "con fantasma" son tan sólo un pequeño guiño de los creadores de este juego, ya que en cada una de ellas aparece un integrante del staff de desarrollo (grafistas, programadores ...). Para localizarlas te recomendamos que te fijes en el radar, puesto que en muchos casos, verás un punto parpadeando que te indica la posición exacta del fantasma (como por ejemplo en el pasillo que da pie a la entrada del laboratorio de Otacon, uno de los cuerpos presenta uno de estos puntos parpadeantes).

Aquí tienes la ubicación de los 43 fantasmas que existen en el juego:



1. Kojima. En el laboratorio de Otacon, en el cuadro de la derecha.

2. Matsuhana. En el pasillo lleno de cuerpos, justo antes del laboratorio de Otacon.

3. Sato. Torre de comunicación A, en el tejado destruido por un mísil del Hind D.

4. Nakamura. En la mancha de sangre que deja Meryl al ser disparada por Sniper Wolf.

5. Shinkawa. Al fondo del pasillo en el que tiene lugar el primer duelo con la letal Sniper Wolf, en la segunda columna.

6. Uehara. En una de las barandillas del montacargas en que aparecen los cuervos.

7. Negishi. La cascada en las alcantarillas cercanas a la base subterránea de Metal Gear.

8. Mizutani. Durante la pelea con Metal Gear.

9. Korekado. El cuarto de baño de los hombres en la planta donde nos espera Pyscho Mantis.

10. Sasaki. Los cuadros de la sala donde peleamos con Psycho Mantis.

11. Sonoyama. Fotografía la máquina con la que Ocelot interroga a Snake.

12. Toyota. El contenedor situado en el centro del almacén en que tiene lugar el duelo con Vulcan Raven.

13. Kozyou. Detrás del tanque de agua que hay en el paraje helado, donde tiene lugar el combate contra el tanque.

14. Shimizu. En la cueva de los lobos, en la primera de las zonas donde tenemos que reptar.

15. Kaneda. El espejo del cuarto de baño de mujeres, en la planta en la que nos espera Psycho Mantis.

16. Fukushima. De espaldas al helipuerto, mirando hacia el mar.

17. Takabe. En el laboratorio de Otacon, en una de las cristaleras.

18. Fujimura. En el ascensor de la torre de Comunicación B.

19. Shikama. En el suelo electrificado.

20. Kimura. En la base donde está Metal Gear, fotografía la punta del cañón railgun del Mecha.

21. Kobayashi. Una de las rocas del paraje helado.

22. Okajima. Los gusanos que cubren el cuerpo del verdadero jefe DARPA, en la celda.

23. Nishimura. Cerca del cuerpo de Kenneth Baker, después del combate con Ocelot.

24. Mukaide. El reflejo de uno de los charcos, en la cueva de los lobos.

25. Onoda. Durante el combate con Ocelot, fotografía la zona donde Baker está atado.

26. Kitao. El cuerpo inerte de Decoy Octopus, el falso jefe DARPA.

27. Yoshimura. En el conducto de ventilación que lleva al hangar de los tanques, el camino que no tiene salida.

28. Hirano. Ascensor de la Torre de comunicaciones, en lo más profundo de la rejilla superior.

29. Muraoka. En el agua de la zona en que comienza el juego.

30. Ishiyama. En el helipuerto, en la zona más alta del edificio.

31. Ito. Dentro del ascensor que lleva al hangar de los tanques.

32. Jerem Blaustein. Fotografía el cuerpo inerte de Sniper Wolf.

33. Yoshioka. El puente de la tercera planta de los hornos de fundición (o Blast Furnace).

34. Mori. Fotografía el ascensor (con las puertas abiertas) de la Torre de comunicaciones B, exactamente en la planta baja.

35. Kinbara. En la zona oscura de las escaleras, donde somos perseguidos por numerosos soldados.

36. Tougo. Al final de la sala de calderas (en la sala con los hornos de fundición), donde el vapor no para de brotar.

37. Makimura. Este fantasma aparece en una de las salas ocultas de la armería (en una de las que hay que utilizar el explosivo C4 para poder entrar).

38. Kutome. Cabina de control de Metal Gear, donde nos encontramos con Revolver Ocelot y Liquid.

39. Tanaka. El soldado que duerme en el helipuerto.

40. Shigeno. En la cámara de seguridad que vigila las escaleras del helipuerto.

41. Yamashita. La cabeza nuclear del misil más cercano a la puerta del almacen de armas nucleares (la zona en la que no podemos utilizar armas).

42. Kobayashi. Cerca del auténtico jefe DARPA, en la celda donde retienen a Snake entre interrogatorios.

43. Scott Dolph. Bajo el puente que une las dos Torres de Comunicaciones, en la zona oscura situada a la izquierda.

También es posible encontrar otros fantasmas fotografiando a los cuervos que nos sobrevuelan en el segundo montacargas, así como al soldado al que desnuda Meryl en la zona de las celdas. Una vez capturado un fantasma, si entras en la opción correspondiente, puedes retocar el colorido de las fotografías o ponerlas nombre.





















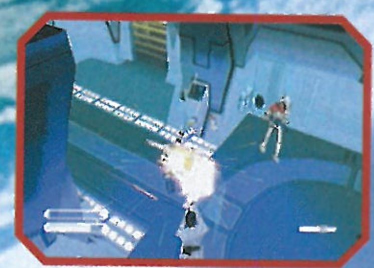
STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA

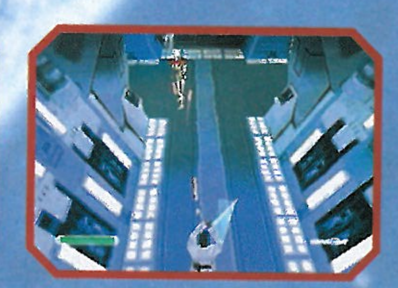
SEGURO QUE MÁS DE UNA VEZ HAS SOÑADO CON CONVERTIRTE EN UN JEDI Y ACABAR CON EL MALVADO IMPERIO GALÁCTICO. ESTA VEZ TIENES LA OCASIÓN DE CONVERTIR TU SUEÑO EN REALIDAD Y, SABLE LÁSER EN MANO, ACABAR CON LOS DIABÓLICOS PLANES DEL EMPERADOR Y DE SU SECUAZ, DARTH MAUL, Y DEVOLVER LA PAZ DE NUEVO A LA GALAXIA. POR SI LA FUERZA NO ES SUFICIENTE, HEMOS PREPARADO ESTA GÚIA PARA AYUDARTE.

Nivel 1: NAVES DE BATALLA

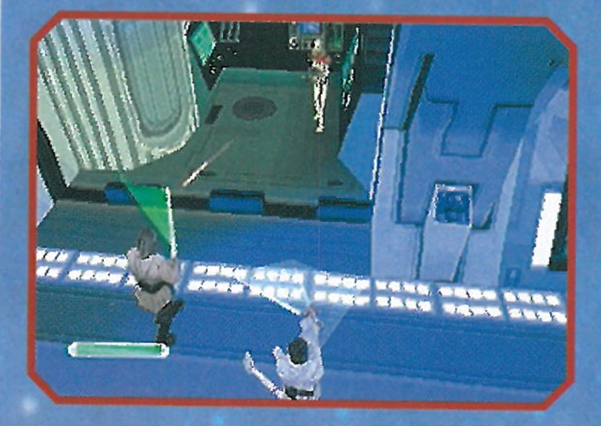
Objetivos: Llegar al hangar.

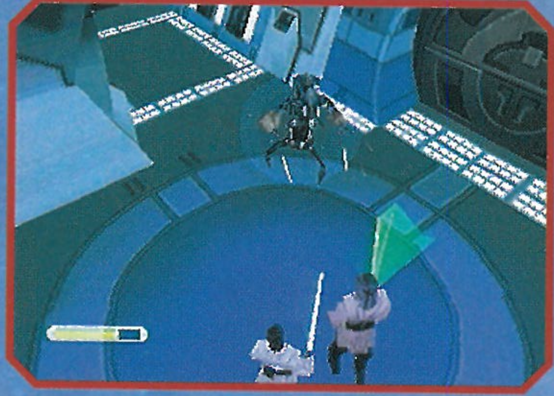






Nada más empezar, habla con el androide y pregúntale por el gas, desenvaina el sable láser y sal de la habitación. Elimina a los androides y avanza por el ramal central del pasillo. En el ramal izquierdo hay un armario con un **detonador termal** y un **botiquín**, y en el ramal derecho una **pistola** con 250 disparos.
Cuando llegues junto a la unidad R2, gira a la derecha y elimina a los dos androides de combate que verás. Entra en la habitación circular, acciona el interruptor, y métete por la puerta. Gira a la derecha en el pasillo, avanza hasta la puerta cerrada, métete en la habitación de la derecha y acciona el interruptor. Tras eso, destruye al androide y pulsa el otro interruptor para abrir la puerta del pasillo.
Sigue a Qui-Gon hacia la sala de control, y cuando el virrey cierre las puertas, escapa de los destructores por el pasillo de la derecha. Métete por la abertura a la izquierda para llegar al hangar, justo a tiempo de ver como tu nave explota en pedazos.
Sigue por la plataforma hasta que llegues a una zona con androides de mantenimiento. Elimínalos con la pistola para que no te electrocuten, y avanza por la zona hasta que encuentres el interruptor de la puerta cerrada.
Acciónalo y vete hacia ella, disparando de paso al androide que te encontrarás por el camino. Presiona el interruptor que hay dentro de la habitación, y métete por la compuerta que da a los conductos de ventilación (los de los ventiladores). Date prisa, la puerta permanecerá abierta muy poco tiempo. Una vez en el pasillo, gira a la derecha y avanza hasta que llegues a una reja que se derrumbará cuando te pongas encima. Aparecerás en una intersección que da a dos puertas azules y a una roja, guardada por un montón de androides. Acaba con todos y métete por la puerta de la derecha. Baja por el ascensor, elimina a los androides y acciona el interruptor para abrir las puertas.
Habla con el **Neimoidiano** para obtener información sobre el generador, y cuando acabes desenfunda tu pistola y métete en la habitación de detrás para destruirlo (si lo has hecho bien se apagarán las luces).
Vuelve a subir por el ascensor y dirígete hacia la puerta roja (ahora abierta). Acaba con los guardias que veas (menos con los de la nave espacial), y dirígete hacia las cajas de la derecha. Hay un **botiquín** encima de una. Sube y cógelo. En esa misma zona hay otra caja que al apartarla te permitirá acceder a una **habitación secreta** con otro **botiquín** y un **detonador termal.**
Tras eso, sube al ascensor y avanza por la plataforma de la derecha hasta que encuentres a Qui-Gon. Cuando terminéis de hablar, continúa hasta el final. Verás un ascensor con los controles bloqueados.
Para acceder a ellos, gira hacia la derecha y luego a la izquierda para llegar a un interruptor. Acciónalo y métete por el nuevo camino hasta que llegues a otro interruptor. Púlsalo, espera a que una plataforma se mueva a tu izquierda y camina por ella hasta que llegues al último interruptor. Acciónalo, métete en el ascensor y pulsa los controles. Ve por el camino de la derecha, y tras acabar con los androides de dos plataformas flotantes que se elevaran hacia ti, métete en la plataforma que verás a tu izquierda (la del panel de control).





Nivel 2: LOS PANTANOS DE NABOO

Objetivos: Encontrar a Qui-Gon

Comienzas el nivel en una isleta del pantano. Gira a la izquierda y nada hacia un claro que hay entre dos árboles. Elimina a los androides que verás, recoge la **pistola**, salta al agua y nada hacia la izquierda hasta que encuentres un camino montaña arriba que te llevará a **Jar Jar Binks**.
Habla con él, y síguele cuando huya de las "maquinaks" (se va por el camino descendente de la izquierda), hasta que llegues a otra zona acuática.
Nada hacia cualquiera de los lados (cuidado, con el androide de la izquierda) hasta que llegues a un claro en el que verás a Jar Jar encima de una gran roca. Para llegar a donde se encuentra, acércate al cubo de madera que hay en el claro y empújalo hacia la roca. Nota: Fíjate en las marcas en la hierba para ver el lugar exacto en el que hay que ponerlo. »





» Salta, cruza dos rampas de madera, y vuelve a saltar para llegar al terreno elevado. Avanza hasta la mitad de la tercera rampa de madera, y gira hacia la izquierda. Verás a Jar Jar en el suelo, debajo de ti.
Salta hacia él, coge la **bola de energía gungan** del pilar, y síguele hasta a una zona con 7 androides. Tras acabar con todos, vuelve a seguir a Jar Jar, (esquivando a la fauna para que no te ataque) hasta que llegues a un muro de piedra pequeño. Desde allí, tírate al agua y avanza por el camino por el que le viste desaparecer. Acabarás llegando a una zona con varias plataformas. Salta a la más alta y desciende por la colina hasta la intersección, en donde deberás tomar el ramal derecho. Acabarás volviéndote a encontrar con Jar Jar, pero en esta ocasión verás que se encuentra encima de un risco aparentemente inalcanzable.
Para llegar a él, avanza por el camino del centro hasta que llegues a un muro, gira entonces a la izquierda. Estarás delante de un estanque con dos peces gigantes que te atacarán si te metes en el agua. Como debes saltar por las isletas hasta llegar al otro extremo, elimínalos antes de saltar por si caes. En el último saliente, haz un salto doble con carrera hacia la plataforma de la derecha. Avanza por ella, y realiza otro salto doble con carrera hacia la plataforma en la que Jar Jar te está esperando. Tras hablar con él volverá a huir, lo que te obligará a seguirle. Salta un par de plataformas con dos saltos dobles con carrerilla. Ten cuidado con el androide de la plataforma volante, si te acierta en el aire caerás al suelo.
Ya en el otro lado, vuelve a seguir a Jar Jar hasta una zona con un foso profundo y un tronco de madera móvil. Empuja el tronco al fondo del foso, y utilízalo para poder saltar al otro lado. Desde allí haz un simple salto con carrerilla (o cógete a la enredadera) para llegar al otro extremo de la marisma. Cuando aterrices, avanza hasta que vuelvas a encontrarte con Jar Jar. Un poco más adelante encontrarás un pelotón de androides que os disparará en cuanto os vean, centrándose sobre todo en nuestro simpático amigo. Si éste muere tendrás que volver a empezar el nivel, por lo que mejor será que guardes la partida y que lo protejas a toda costa. Te será muy útil el **cañón de repetición pesado** que hay a la izquierda del claro, podrás eliminar a los enemigos muy rápidamente., aunque procura no acercarte ni disparar a las cajas del fondo. En su interior hay androides destructores. Cuando la batalla termine, ve por el camino de la derecha para encontrar a Qui-Gon y a Jar Jar, y terminar de este modo el nivel.







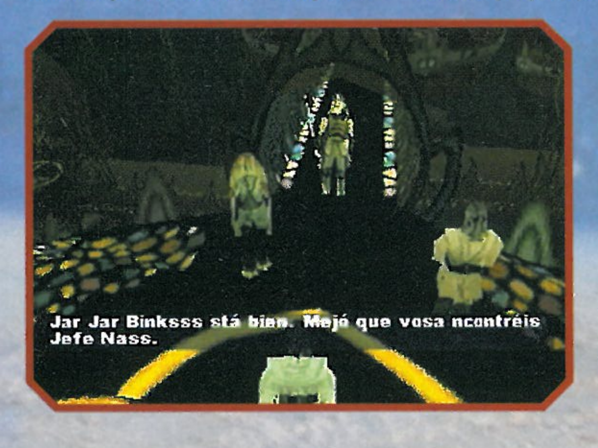


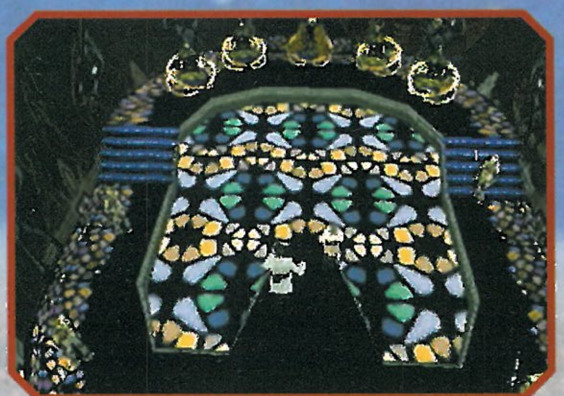


Nivel 3: OTOH GUNGA

Objetivos:
Rescatar a Jar Jar Binks.

Ve con Qui-Gon y con Jar Jar a la cámara del Jefe Nass. Tras la audiencia, habla con tu maestro y sal a buscar a Jar Jar. Una vez fuera de la salas, gira a la derecha y métete en la burbuja de transporte que hay pasado el acuario. Actívala pulsando el botón. Sal de la burbuja, y aparta los guardias que bloquean el camino. Para no dañarlos (tal y como te pidió Qui-Gon) **utiliza la Fuerza o bolas de energía gungan**. Una vez pasado el bloqueo, baja por el pasillo hasta que llegues a otra burbuja con un guardia. Neutralízalo de la misma manera, y avanza por el pasillo que lleva a una tercera burbuja (una con una alfombra negra con un círculo amarillo). En ella oirás a Jar Jar pedirte ayuda. Como no puedes llegar hasta él, habla con el guardia y convéncele para que te de un **pase**.
Con él en tu poder, avanza por el pasillo abierto hasta la sala con tres círculos blancos en el suelo. Dichos círculos en realidad son unos pilares, dos de los cuáles se alzarán en cuando entres en la habitación. Tu objetivo es llegar a la puerta del otro extremo, teniendo para ello que saltar sobre los pilares. Si fallas y te caes al fondo no te preocupes, ya que si subes al tercer pilar este hará de ascensor y te subirá de nuevo al balcón por el que entraste. Ya en el otro lado, neutraliza a los guardias, métete en la burbuja y acciona el interruptor. Tras eso,



















atraviesa el pasillo y prepárate para enfrentarte a un puzzle: saltar sobre unos pilares que se hunden cuando saltas sobre ellos, para llegar al balcón del otro lado. Nada más aterrizar en el primer pilar, efectúa un salto (mejor si es doble) hacia el segundo, y luego otro sobre el balcón. Olvídate de la **pistola** sobre el pilar de la derecha, ya que es muy difícil cogerla. Una vez en el otro lado continúa todo recto hasta llegar al final, y métete en la burbuja de transporte. Ya abajo, sal y avanza por el camino de la izquierda hasta que llegues a un puzzle cronometrado. En él tendrás que accionar el botón de la derecha y subir corriendo por la rampa circular para pasar por la puerta antes de que se cierre. Una vez pasada la puerta, llegarás a una burbuja en la que verás a un guardia gungan y un pasillo cerrado. Habla con el guardia y utiliza un **truco mental Jedi** para convencerle de que debes ser alguien muy importante para tener un pase. De esta manera te abrirá la puerta. Ve a la siguiente burbuja y te encontrarás con una puerta cerrada con un extraño símbolo rojo a su derecha. Tras eso vete por la rampa de la izquierda, y entra en la habitación con un campo de fuerza en el suelo. Utiliza el bloque que hay suelto para auparte al interruptor y poder accionarlo. Cuando termines, aparecerá otro interruptor, al que tampoco podrás llegar, por lo que tendrás que repetir el proceso. Una vez hayas accionado todos desaparecerá el campo del suelo, momento que deberás aprovechar para saltar dentro y accionar otro interruptor que se encuentra allí. Tras eso, vuelve a la habitación anterior para meterte por el pasillo que estaba cerrado. Acabarás llegando a una habitación con otro puzzle. Para resolverlo, salta dentro de la habitación y mueve la caja al lado del pilar con el botón. Púlsalo, salta rápidamente a la parte superior del pilar, y desde allí efectúa rápidamente un salto doble con carrerilla para meterte por la puerta que has abierto antes de que se cierre. Habla con el gungan para que accione la burbuja de transportes que te llevará a la **zona prisión**. Una vez allí, **habla con el carcelero y utiliza tus poderes Jedi** para convencerle de que suelte a Jar Jar. Cuando lo haga, sigue a este hasta que os reunáis con Qui-Gon para terminar el nivel

Nivel 4: LOS JARDINES DE THEED

Objetivos: Alcanzar las puertas del palacio.

Salta sobre los restos del puente, gira a la derecha y arrójate al agua. Nota: Hazlo lejos de la cascada de la izquierda para que no te arrastre la corriente.

Ya en el agua, nada hasta los escalones del muro de la derecha y sube por ellos hasta el estanque. Métete en el agua y nada hacia el saliente a la izquierda del muro con tres cascadas. Sube por las escaleras, y salta de plataforma en plataforma hasta que llegues a la última. Verás una **palanca** en el muro de enfrente. Acciónala usando **La Fuerza** o con un tiro de **pistola** para desplegar un puente hacia donde estás. Crúzalo, elimina a los androides que te esperan tras doblar la esquina, y acciona la **palanca** que hay en el muro de enfrente para desactivar el **campo de fuerza**. Atraviesa la presa, elimina al androide y avanza hasta que te encuentres con unos soldados Theed. Ayúdalos a acabar con los androides que les atacan, y habla con su capitán para hacerte con una **pistola de repetición**. Tras eso, sigue avanzando hasta los jardines. Cuando llegues a ellos, ve por el camino de la izquierda para esquivar al tanque que patrulla la zona.

Los jardines están plagados de enemigos, así que lo mejor será que no te pares mucho en ningún sitio, o te freirán a tiros. Asegúrate, eso sí, de ayudar a los dos soldados que resisten en la zona inferior derecha del jardín. Uno de ellos tiene el **código de la puerta de los jardines privados**. Avanza hasta que llegues a dicha puerta, donde encontrarás un soldado delante de los controles. Habla con él para enseñarle el código, y una vez haya abierto la puerta dirígete hacia la sala central. Activa el **botón rojo** que verás allí, y métete por la puerta que acabarás de abrir.

Avanza por el único camino disponible hasta que llegues a un estanque con un »





» pez y unas escaleras a la izquierda. Sube por ellas y aprieta el botón para elevar el nivel de agua del estanque y poder así nadar al otro lado. Fíjate por el camino en un **botón sumergido** que verás.
Sube por las escaleras, y acciona otro botón que verás allí, para a continuación volver a descender y accionar el que viste sumergido. Métete por el puente que acabas de desplegar, gira a la derecha y salta a la isleta que hay en el estanque. Desde allí, **dispara o utiliza la Fuerza** para accionar la palanca de la otra isleta. Al hacerlo accionarás otro puente, por el que deberás meterte. Elimina la mina que verás en el suelo, y graba la partida antes de acercarte a las puertas del palacio.
Éstas se encuentran en la plaza a la vuelta de la esquina, pero se encuentran protegidas por un tanque. Para abrirlas, debes accionar dos palancas: la de la habitación de la derecha, y la de la ventana de la izquierda. Para hacerlo, salta o subete encima de los bloques de cemento. Una vez lo hayas hecho, corre hacia las puertas para terminar el nivel.







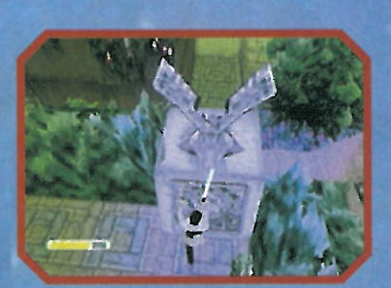
Nivel 5: HUIDA DE THEED

Objetivos: 1: Proteger a la Reina. 2: Alcanzar el hangar.

Tienes que tener en cuenta que si la Reina Amidala muere, tendrás que reiniciar el nivel entero, por lo que lo será mejor que no te alejes demasiado de ella en tus exploraciones.
Sigue a la reina por las escaleras, y tras atravesar varias habitaciones llegarás a un jardín con una **estatua**. Tras esa estatua existe un **camino secreto**, así que habla con Amidala para que te lo diga. Empuja entonces la estatua, y avanza por el camino hasta que llegues a una puerta cerrada. Para traspasarla, gira a la izquierda, acaba con el androide que aparecerá, y haz un salto doble para alcanzar la plataforma en la que estaba. Una vez allí, métete en la habitación por la ventana y ábrele la puerta a la reina.
Adelántate y sal para despejar el terreno (volviendo de vez en cuando para ver como está Amidala, por supuesto). Desciende por las escaleras, elimina a los androides que encontrarás y avanza por el ramal de la izquierda. Métete en la casa, habla con el niño y dile que ahora puede volver con su madre (la casa que está enfrente de donde dejaste a la reina). Síguelo y habla con su madre, que, agradecida, te dará un **botiquín**.
Habla con la reina y avanza con ella por el camino de la derecha, pero manteniéndoos siempre en el lado izquierdo. Acabaréis llegando a un patio patrullado por un tanque y con una puerta de seguridad cerrada a la derecha. La reina se quedará en una zona relativamente segura, y te dirá que esperará a que encuentres una manera de atravesar el patio.
Para ello, sube por las escaleras de la izquierda, elimina a los androides que te salgan al paso, y párate junto al **soldado herido**.
Para ayudarle, salta del puente (por el sitio por el que falta la barandilla), avanza por el camino, gira a la izquierda y sube por las escaleras. Llegarás a una habitación con un **escudo, una bomba de fusión y un vaso de agua**. Coge la bomba y el agua, abre la puerta y dale el agua al soldado. Tras eso, vuelve a entrar, coge el escudo y salta al patio para eliminar al tanque. Una vez destruido, pulsa el **interruptor** de la pared para abrir la puerta de seguridad, ve a por la reina, y dila que te siga a la nueva zona.
Ya en su interior, elimina a los tres androides que avanzan hacia vosotros por el suelo, y a los dos francotiradores que disparan desde la ventana de la derecha. No ataques a los androides que están al lado del arco que da a las escaleras, ya que si los eliminas





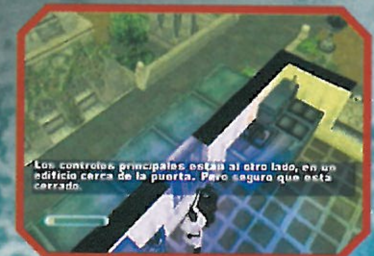


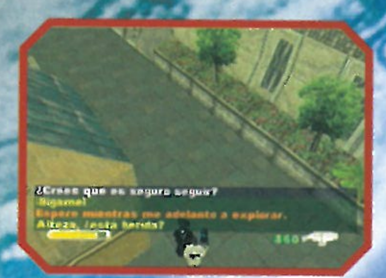












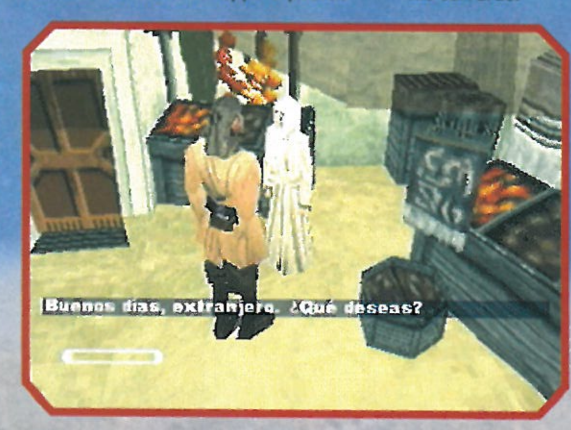


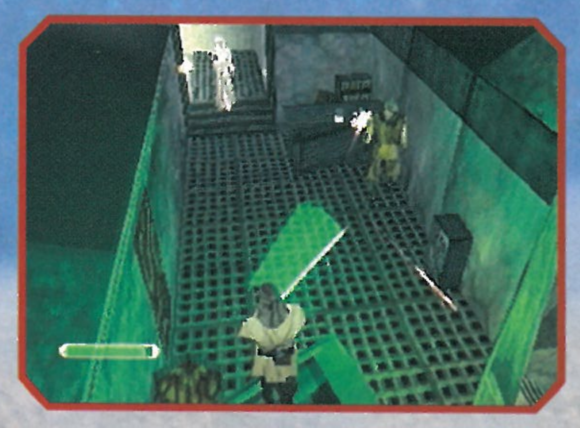
comenzarán a venir un montón de destructores. Habla con la reina, subid por las escaleras de la derecha (dila que te siga), cruzad el puente y entrad en la habitación a la izquierda. Dentro hay un **lanzamisiles de protones** y un **botiquín** de recuperación de salud. Baja por las escaleras, espera a que aparezca un destructor rodando, y acaba con él con un par de misiles. Avanza un poco hacia el sitio por donde apareció y espera a que aparezca otro para repetir la jugada. Una vez hayas acabado con él, vuelve a por la reina y síguela hacia unas puertas de seguridad que están cerradas. Nada más llegar, baja por las escaleras de la derecha y acaba con los dos androides que verás allí. Para abrir las puertas, debes retroceder hasta las escaleras que se encuentran un poco antes del foso en el que eliminaste a los dos androides. Sube por ellas, entra en la casa de la izquierda, y habla con su propietaria. Si eres amable te indicará cómo abrir las puertas. Si lo necesitas hay un **botiquín** en su dormitorio. Sal de la casa por la ventana, y cuélgate por la cuerda que verás para llegar al otro edificio. Una vez en él, salta y métete por la puerta de cristal en su interior. Encuentra el **botón rojo** que abre las puertas de seguridad, y sal por la salida inferior. Recoge a la reina (si no se ha ido ya sola), y habla con ella para decirla que irás por delante, explorando un poco el terreno. Te encontrarás con 2-3 androides de batalla cerca de algunas minas terráqueas. Acaba con ellos y avanza hasta que llegues a un puente elevado. Salta por encima de él y métete en el bote que verás cerca. Desde él, entra en la habitación, hazte con la **pistola láser** y sube por las escaleras para llegar al balcón. Ya allí, **dispara o utiliza la Fuerza sobre la palanca** para bajar el puente y que la reina pueda así cruzarlo. Vuelve con ella y dila que te siga. Para que no pise las minas, lo mejor será que las vueles. Nada más cruzar el puente, la reina se adelantará hasta una zona con una fuente. Cuando te acerques exclamará "Estamos atrapados", momento en el que verás un trío de androides al lado de un cañón. Ignóralos de momento, y ocúpate de otros que llegarán por la espalda de un momento a otro. Tras acabar con esos, ocúpate de los androides del cañón. En cuanto lo hagas aparecerá un destructor rodando, así que utiliza el cañón para volarlo en pedazos. Cuando termines, vuelve a por la reina, vigilando por si aparecen más destructores. Cuando Amidala empiece a correr de nuevo, síguela hasta una zona con dos puertas, en las que se parará hasta que asegures la zona. Métete en una de las puertas y **habla con el hombre** que ahí allí para que te abra la otra puerta. Pasa, **recoge los objetos,** despeja el camino que lleva al hangar y recoge a la reina. En la puerta del hangar, haz que la reina te espere un momento, ve al interior y acaba con todos los androides, una vez hecho esto, sal para recogerla y reuniros con Qui-Gon y los demás para finalizar el nivel.

Nivel 6: MOS ESPA

Objetivos:
Encontrar a Anakin, a Jar Jar y las partes del Podracer.

Sal de la nave y dirígete a la ciudad, encargándote por el camino de un grupo de **Moradores de las Arenas**. Tras eso, entra en **Mos Espa** y habla **con la vendedora de vegetales hidropónicos** (se encuentra a tu izquierda). Pregúntala por el **T-14** para que te hable de Watto y de Anakin. Cuando termines, continúa por la calle hasta que te encuentres con un vendedor que presume de "reventar" los precios. Utiliza un **truco mental jedi** para que te indique donde está la **tienda de Watto**, y dirígete hacia ella. No obstante, cuando llegues cerca de una fuente y **Padme** te llame, párate a hablar con ella.
Tras la charla, métete en el barrio de los esclavos y habla con los niños para que te indiquen donde está la casa de Anakin. Dirígete hacia ella y habla con su madre. Tras prometerla que le liberarás de la esclavitud, te lo presentará.
Cuando terminéis la charla, síguelo por el basurero. Tendrás que hacerlo por una ruta alternativa, ya que muchos de los sitios por los que pasa Anakin son demasiado estrechos para ti.
Ya en la **tienda de Watto** (la criatura voladora), trata de convencerle de que te dé el T-14. No lo hará, pero podrás obtener de él una **herramienta** a cambio de la bomba de fusión de Naboo. Dependiendo del diálogo que escojas te dará una herramienta u otra, no te preocupes. Para conseguir las partes del Pod Racer, habla con todos los personajes que veas, algunos te darán pistas.
Tras hacerte con la herramienta, sigue hablando con él hasta que te prometa que apostaría contra ti 50 monedas en las carreras.
Ya fuera de la tienda, habla con Anakin para preguntarle que necesita para reparar su podracer. Una vez te lo haya dicho, habla con Padme y con las Twi'lek (las chicas azules). La primera te encargará que busques a Jar Jar, y las segundas se ofrecerán a ponerte en contacto con Jabba para que te deje las 50 monedas. Jar Jar se encuentra en los baños que hay enfrente de la fuente en la que encontraste a Padme por primera vez. »





» Vuelve a la zona de los esclavos, y habla con el que se está quejando en medio de la calle de que le han quitado la casa. Entra dentro, elimina a los dos ladrones, y salta por el patio trasero para acabar con los otros dos que amenazan al mercader.
Tras eso, sal por la puerta principal y habla con la alienígena que está sentada. Te dirá que un tal **Capitán Neg** ha secuestrado a su hijo y te pedirá que lo liberes. No intentes pasar por la puerta, ya que la única manera de pasar a su casa es a través de la cuerda que la une con el de enfrente. No obstante, para acceder a dicha cuerda, antes tendrás que subir a la terraza de un edificio de la calle naranja. En él verás otra cuerda que lleva al **apartamento de Sebulba**, y desde él que podrás acceder a la cuerda que necesitas. Antes de entrar, elimina al guardia que saldrá de la casa del capitán Neg, porque si te acierta caerás a la calle y tendrás que repetir todo el proceso.
Ya en el piso del capitán Neg, acaba con el androide y con el ama de llaves, y dirígete hacia las jaula. En una está el niño y en otra hay un **monstruo** que se liberará en cuanto te acerques. La mejor manera para acabar con él sin que te quite mucha vida es ir a la zona del pasillo estrecho. Allí le será muy difícil acertarte, mientras que tú podrás tranquilamente usar tu **sable láser**. Una vez eliminado, libera al niño y llévalo de vuelta con su madre. Tras conseguir hacer eso, sólo tendrás que realizar los cambios oportunos para poder terminar el nivel.







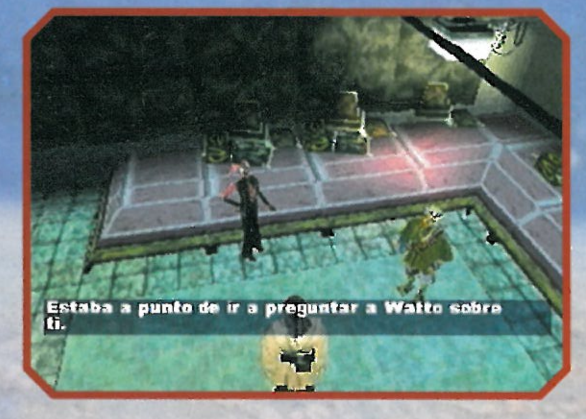
Nivel 7: ARENA DE MOS ESPA

Objetivos:
1. Encontrar a Jabba.
2. Encontrar a Watto
3. Encontrar la pieza robada a Anakin. 4. Encontrar a Anakin, a Jar Jar y las partes del Podracer.

Busca y habla con la **chica azul** del nivel anterior, y usa un **truco Jedi** para que te lleve con **Jabba**.
Acabarás llegando a una especie de foso, donde tendrás que enfrentarte con el campeón de Jabba para ganar el dinero que necesitas. La mejor manera para eliminarlo consiste en atacarlo justo delante de la puerta por la que sale. Si lo golpeas rápido con el sable láser y no le dejas salir, no tardarás mucho en acabar con él.
Una vez eliminado, recoge el dinero y sal del foso. Aparecerás en un bar lleno de aficionados. Habla con **Teemto**, y utiliza un **truco mental jedi** para que te lleve a otro sirviente de Watto que está tomando una copa con un amigo. Tras invitar a una copa a ambos, pídeles que te lleven a Watto.
Pese a lo que te digan, cuando el humano salga corriendo ve tras él hasta que te lleve a Watto. Habla con este último para hacer la apuesta, y cuando termines reúnete con Anakin en la pista.
Cuando llegues junto a él te dirá que la criatura azul le ha robado su inyector de fuel. Si no lo hace, simplemente corre detrás de dicha criatura.
En su huida, este ladronzuelo te llevará cerca de una **trinchera** con moradores de las arenas. Tras acabar con ellos, métete dentro de la trinchera y recoge el **botiquín** y las **granadas cegadoras**. Ya con ellas en tu poder, vuelve a seguir a la criatura azul. Ésta vez te llevará a un edificio con una cúpula como techo. Para llegar a él hay que subir por las escaleras a la izquierda del podracer de Anakin. Una vez dentro del edificio ignora a la criatura (ya no lo tiene), y limítate a mover el bloque extraíble que hay en el muro posterior. Tras él se encuentra una sala llena de ametralladoras láser, y en el centro un **mercenario (el jefe final)** custodiando la pieza robada. Para librarte de él, quedate en el quicio de la puerta y dispárale en cuanto lo veas. **Alterna** los tiros de **láser** con alguna **granada cegadora**. Cuando acabes con él, coge la **pieza del pod** y llévasela a Anakin para terminar el nivel.







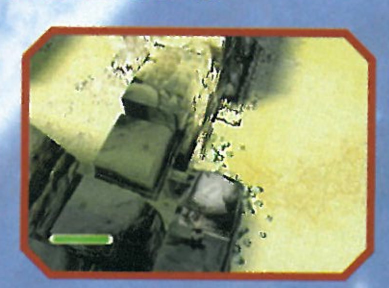


Nivel 8: ENCUENTRO EN EL DESIERTO

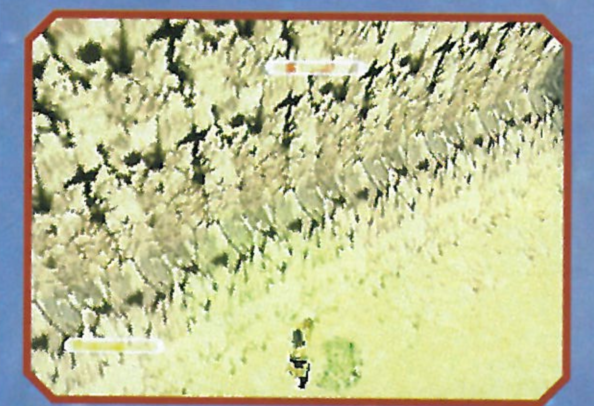
Objetivos:
Distraer a Darth Maul.







En este nivel no puedes matar a Darth Maul, así que no pierdas el tiempo intentándolo. Tu objetivo debe ser distraerle mientras la tripulación lleva el generador de hipervelocidad a la nave. Ten cuidado, ya que si el Sith mata a cualquiera o destruye el generador tendrás que empezar de nuevo. Sal de la ciudad caminando hacia la derecha. Allí te encontrarás con unos **androides sonda** que debes destruir, ya que si no lo haces se unirán luego Darth Maul para eliminarte. Si te cuesta acertarles con el sable, utiliza el **empujón de la Fuerza** para dejarlos atontados y poder golpearlos sin problemas. Cuando acabes con todos, dirígete hacia el paso de la montaña, **Darth Maul** creará un desprendimiento de rocas para bloquearte el paso, y tras eso saltará para enfrentarse contigo. Antes de ponerte a combatir, desenvaina tu **sable láser** y destruye todos los peñascos que veas cerca de ti. Si no lo haces, Darth Maul podrá utilizar la Fuerza para arrojártelos. Una vez despejado el terreno, podrás centrarte de lleno en el combate con este peligroso enemigo. No trates de cubrirte, ya que el Sith es mucho más rápido que tú. En su lugar, **ataca con muchos golpes rápidos** y concéntrate únicamente en reducir su barra hasta la mitad. Cuando lo hagas, Darth Maul escapará de ti. Aprovecha ese momento para coger el **botiquín** que hay en el deslizador de la esquina y para guardar la partida. Ya recuperado (más o menos) acércate a una pequeña plataforma que hay cerca del derrumbamiento. Salta sobre ella y empuja la roca para poder pasar por la abertura que oculta. Cuando cruces al otro lado, prepárate para volver a enfrentarte al Sith. Como tu objetivo es entretenerle, no matarle, lo mejor que puedes hacer es atacarle con la **pistola** en vez de con el sable. Ve directo hacia Darth Maul, y cuando vaya a golpearte, esquívale y colócate entre él y tus compañeros. Tras eso, dispárale como un poseso, parará todos los disparos, pero mientras **NO AVANZARÁ**. Si en vez de parar los disparos, pega un salto para colocarse a tu lado, **utiliza la Fuerza para empujarle** y volver a dejarle donde estaba antes. Utiliza esta técnica hasta que tus compañeros entren en la nave, la arreglen y te recojan. Tras eso, habrás conseguido terminar el nivel.

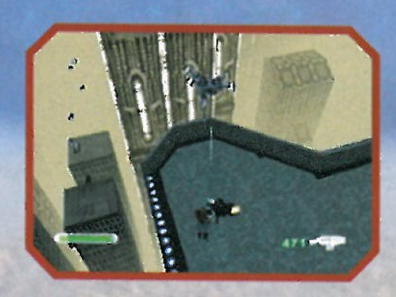


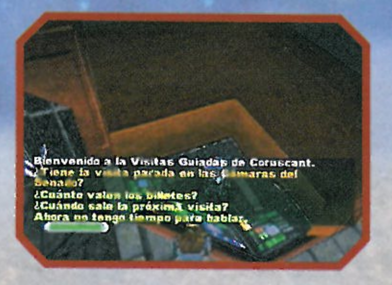


Nivel 9: CORUSCANT

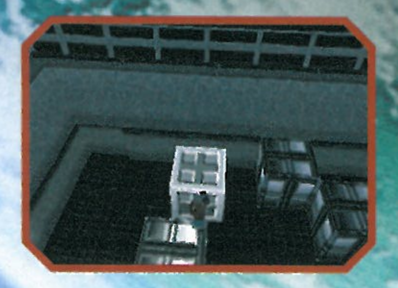
Objetivos:
1. Encontrar la Cámara del Senado. 2. Proteger / Rescatar a la Reina.

Comienzas en una plataforma flotante. Coge el **láser R-65** que hay al lado de la nave, y la **pistola láser automática** de la esquina. Al ir hacia el taxi, un cañón volador lo destruirá. Elimínalo rápidamente (junto al resto de los enemigos que saldrán), y ve hacia el **androide** de la plataforma deslizante. Habla con él para que os lleve a la **oficina de turismo**. Dentro, habla con el droide de recepción y con el turista de la esquina. Continúa hacia la puerta negra hasta llegar al androide que vende billetes para la **visita guiada a Coruscant**. Como no tienes dinero, retrocede y métete por la puerta que da al exterior. Aparecerás en una plataforma con dos individuos; uno dispuesto a comprar tus electrobinoculares y otro a venderte dos **billetes** algo más baratos. Tras hacerte con ellos, vuelve hacia la puerta negra. Tras atravesarla saldrás a una plataforma descubierta, en la que otro cañón volador acabará con la nave guía y luego te atacará. Una vez hayas acabado con él, salta al almacén de la derecha (el que está lleno de cajas), y mueve la que se encuentra cerca de la esquina superior derecha. Colócala justo debajo del tramo de barandilla roto, y úsala para auparte a la sala de control. Acciona la **palanca** que verás y vuelve a salir al almacén. Verás que el campo de fuerza que rodeaba la otra caja móvil ha desaparecido y que la reina ha sido raptada. Arrastra esta otra caja al ascensor y vuelve a la sala de control para subir el ascensor y volver a conectar el campo de fuerza. Sube a la pasarela, coloca la caja al lado del interruptor y acciónalo. Tras eso, sube a la caja y pega un salto sobre la plataforma que aparecerá de »





» un momento a otro. Ésta te llevará a una plataforma flotante repleta de enemigos. Acaba con todos antes de dirigirte a las puertas. Como no se abrirán, dispara a las ventanas y pega un salto al saliente que hay bajo ellas. Te espera un tramo en el que tendrás que alternar saltos entre salientes con recorridos por conductos oscuros. Para no complicarte mucho la vida, lo mejor será que después de cada salto salves la partida. Acabarás llegando a un almacén con dos cajas que puedes mover. Una está en el suelo y tapa la entrada a una zona con un botiquín, mientras que la otra se encuentra encima de una tercera caja. En su interior hay un **láser R-65**. Cógelo, y sal por la puerta a la zona mercante. Ya en ella, métete por el único ascensor que funciona (el que está abierto) y







bajar hasta el nivel inferior. Llegarás a una zona con varias puertas y un montón de objetos y enemigos. Coge los primeros y elimina a los segundos y monta en el otro ascensor para llegar al nivel restringido. Ve por el pasillo oscuro hasta una habitación en la que encontrarás a un **hombre**. Habla con él para aprender la contraseña que te permitirá (más adelante) salir de los bajos fondos de la ciudad. Tras eso, ve a la puerta metálica y entra en la **zona de los forajidos**. En esta zona, atraviesa varias habitaciones muy similares, (accionando unos interruptores para bajar los muros móviles) hasta llegar a la celda en la que tienen cautiva a la reina. El pase para acceder a la celda está en el interior de una caja, en una habitación cercana. En la celda, acaba con el guardia, recoge la **llave** que soltará, y corre con Amidala hacia el ascensor. Usa la llave para activarlo, y subid hacia el nivel superior. Ve por el pasillo, llegarás a una habitación con un **puente levadizo**. Para accionarlo, pulsa los interruptores según salgan. Sigue y llegarás a una puerta con código. Mételo y pasa por ella. Aquí está el **jefe final** de nivel, un **mercenario** de Coruscant. Pégate a él y dispara con la pistola automática. Tras eliminarle, atraviesa la puerta, coge ascensor y ve a la plataforma flotante para acabar el nivel.

Nivel 10: ASALTO A THEED

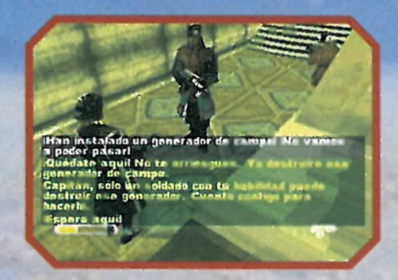
Objetivos:
1. Reina: Introducirse en el palacio y proteger a Panaka.
2. Obi-Wan: Seguir y enfrentarse a Darth Maul.

Empiezas como **Obi-Wan**, pero lo serás durante poco tiempo, ya que en cuanto entres en el hangar pasarás a controlar a la **reina Amidala**. Nada más cambiar, abrete paso a tiros hasta que llegues al ramal cerca del cuarto del **científico**. Habla con él para que te habrá la entrada al arsenal.
Tras eso, sal y atraviesa corriendo la zona de la fuente para que el destructor que la vigila no te siga. Acabarás llegando a un puente. Crúzalo, acaba con el androide del **cañón láser**, y cógelo para despejar de enemigos la calle que se encuentra ante ti. Cuando acabes con todos los enemigos, avanza con cuidado hasta las puertas (eliminando a cualquier rezagado que hayas dejado) y prepárate para volver a a ser **Obi-Wan**.
De nuevo en el hangar, Qui-Gon y tú os encontraréis luchando contra **Darth Maul**. Como los golpes de tu maestro no dañan a vuestro rival, te corresponde a ti la tarea de herirlo. Antes de comenzar el combate destruye las cajas que hay esparcidas por el suelo para impedir que te las lance. Ataca a Darth Maul con tu **sable láser** y no pares hasta que le dejes la barra de energía a la mitad. Cuando lo hagas, huirá por una puerta lateral, momento que deberás aprovechar para seguirle. Si te encuentras mal de vida, en el suelo del hangar hay un par de **botiquines**.
Tras eso volverás a ser la **reina Amidala**. Habla con Panaka y dile que se adelante mientras le cubres. Baja





por las escaleras corriendo e ignora al androide destructor (sino te paras no te molestará). Panaka se detendrá tras un muro de flores buscando algo de protección. Ignora a los androides bajo el arco (a no ser que quieras que aparezcan un montón de destructores) y sube por las escaleras de la derecha, asegurándote que Panaka te sigue. Vete por el puente y baja por las escaleras. Acabarás llegando a unas compuertas de seguridad cerradas. A tu derecha verás una **unidad R2** y un **soldado herido**. Habla con ambos para abrir las puertas del generador de energía, y destrúyelo para abrir las compuertas. Atraviésalas y sigue hasta llegar a una zona llena de soldados heridos. Cerca de ellos hay un campo de fuerza rosa para eliminar. Dile a Panaka que lo destruya.
Una vez hecho esto, avanza, gira a la derecha y dispara a las unidades R2 que se abalanzan sobre ti. Están reprogramadas para explotar a tu lado. Cuando acabes con todos, sigue hasta que llegues al jardín de la estatua (por el que escapaste con Obi -Wan en el quinto nivel). Allí, reúnete con Panaka en la terraza para terminar con la reina. De nuevo con **Obi-Wan**, pelea con **Darth Maul** hasta que huya por la pasarela. Síguelo, llegará un momento en el que la plataforma cederá bajo tus pies y caerás al vacío. Cuando pase eso métete por el camino de la izquierda para terminar el nivel.



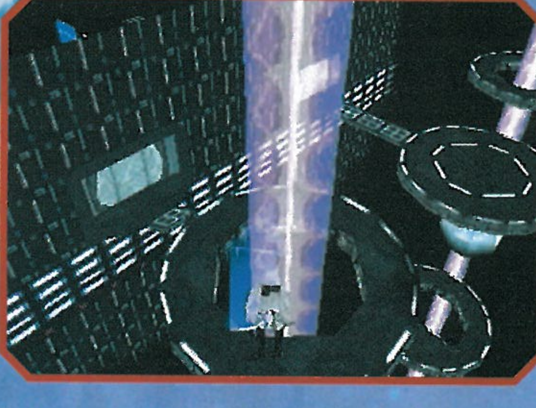




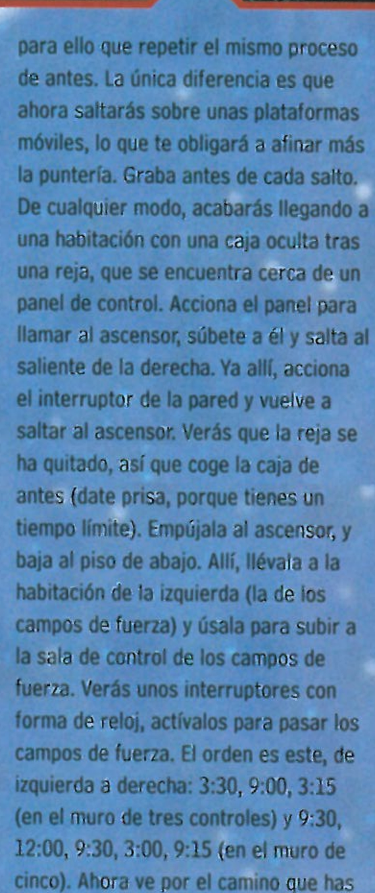
Nivel 11: LA BATALLA FINAL

Objetivos:
1. Reina, encontrar la sala del trono. 2. Obi-Wan,vencer a Darth Maul.

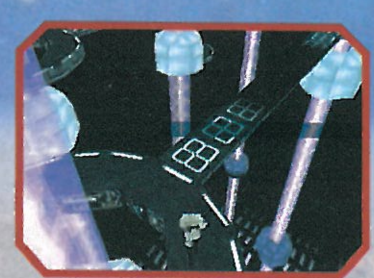




Ve a la izquierda pasando la habitación abierta, y da vueltas alrededor del androide rojo hasta que abra un panel tras el que hay una **pistola láser**. Ahora ve al otro lado del pasillo hasta toparte con una puerta de seguridad que pide un **pase blanco**. Habla con el soldado que está enfrente de las tres puertas, y abre las que tiene a los lados. No abras la que hay justo detrás, ya que da a una habitación repleta de destructores. Elimina a los androides de ambas y arrastra el cubo de la habitación de la derecha a la del interruptor (la de la izquierda). Acciónalo y entra en la habitación oculta para hacerte con el **pase blanco**. Abre la puerta blanca y cambiarás a **Obi-Wan**. Atraviesa la puerta y llegarás a una zona llena de plataformas circulares. Tienes que llegar a la puerta que hay en el muro de la izquierda. Ve en esa dirección por los pasillos que unen las plataformas, y cuando veas que no puedes seguir, pega un salto doble hacia la más cercana (la de la derecha). Elimina a los androides que te encuentres por el camino para que no te disparen cuando saltes. Ya en el muro de la izquierda, entra por la puerta y elimina a los dos androides. Abre la puerta de detrás, avanza por la pasarela, elimina a los androides a ambos lados y activa los interruptores.
Tras eso retrocede, **activa con la Fuerza el interruptor de la otra pasarela**, y vuelve al principio de esta para saltar sobre el saliente que acabas de acercar. Ya en la otra pasarela, atraviesa la puerta de la derecha y acaba con los androides. De nuevo con la **reina Amidala**, dirígete hacia la puerta de enfrente. Llegarás a una sala de control con dos androides y un **lanzamisiles de protones**. Elimina a los primeros, hazte con el segundo, y utilízalo para despejar el pasillo de androides. Céntrate sólo en los cañones, y deja que Panaka haga el resto. Cuando lleguéis al final del pasillo, abre una de las últimas habitaciones por la izquierda. En ella hay un androide destructor guardando el **pase azul**. Deja que Panaka acabe con él, coge el pase y retrocede por el pasillo hasta que veas el **lector azul**. Acciónalo y vuelve por el pasillo hasta las puertas azules para abrirlas. Tras eso, dispara a todos los androides que se te pongan en medio, y métete por la única puerta por la que podrás pasar. Llegarás a un pasillo de dos pisos con columnas, encima de una de las cuáles se encuentra el **pase rojo**. Para cogerlo tienes que saltar hacia él desde la barandilla del piso superior. Ya con él en tu poder, acciona el **dispositivo de seguridad rojo** y métete por la puerta que acabas de abrir. En cuanto lo hagas cambiarás a **Obi-Wan**. Vuelve al otro lado de la habitación de las plataformas circulares, teniendo para ello que repetir el mismo proceso de antes. La única diferencia es que ahora saltarás sobre unas plataformas móviles, lo que te obligará a afinar más la puntería. Graba antes de cada salto. De cualquier modo, acabarás llegando a una habitación con una caja oculta tras una reja, que se encuentra cerca de un panel de control. Acciona el panel para llamar al ascensor, súbete a él y salta al saliente de la derecha. Ya allí, acciona el interruptor de la pared y vuelve a saltar al ascensor. Verás que la reja se ha quitado, así que coge la caja de antes (date prisa, porque tienes un tiempo límite). Empújala al ascensor, y baja al piso de abajo. Allí, llévala a la habitación de la izquierda (la de los campos de fuerza) y úsala para subir a la sala de control de los campos de fuerza. Verás unos interruptores con forma de reloj, actívalos para pasar los campos de fuerza. El orden es este, de izquierda a derecha: 3:30, 9:00, 3:15 (en el muro de tres controles) y 9:30, 12:00, 9:30, 3:00, 9:15 (en el muro de cinco). Ahora ve por el camino que has abierto para llegar al ascensor, donde volverás a cambiar. De nuevo **Amidala**, atraviesa la sala, y sube por las escaleras hasta la habitación de la izquierda. Ya en ella, sal la ventana y camina por el saliente hasta llegar a otra habitación.Elimina a los androides que verás, abre la puerta de la derecha, dispara a los androides y métete a hablar con el **Virrey**. En cuanto lo hagas, se abrirá la puerta del fondo y te atacarán unos cuantos androides de batalla. Acaba con ellos y habla con el virrey para cambiar de personaje por última vez. Dirígete con **Obi-Wan** hacia la derecha. Tienes que llegar a la pasarela en la que viste antes pelear a **Qui-Gon y a Darth Maul**, teniendo para ello que franquear un par de plataformas móviles. Ya en la pasarela, métete por la puerta y prepárate para enfrentarte al Sith. Lo mejor es usar el **empujón de la Fuerza** para tirarle al agujero (también puedes usar el **lanzamisiles de protones**), pero si así te es difícil o prefieres la emoción de un buen combate cuerpo a cuerpo, saca el **sable láser** y ataca. El Sith es más rápido, por lo que no te quedes trabado. Ataca un par de veces y retrocede. Tardarás, pero es un método bastante efectivo para derrotarlo.
Si necesitas vida hay **botiquines ocultos** en los paneles del segundo piso (cerca de las luces). Tras acabar con Darth Maul, habla con Qui-Gon y terminarás el juego. Felicidades, realmente eres un auténtico **Caballero Jedi**.

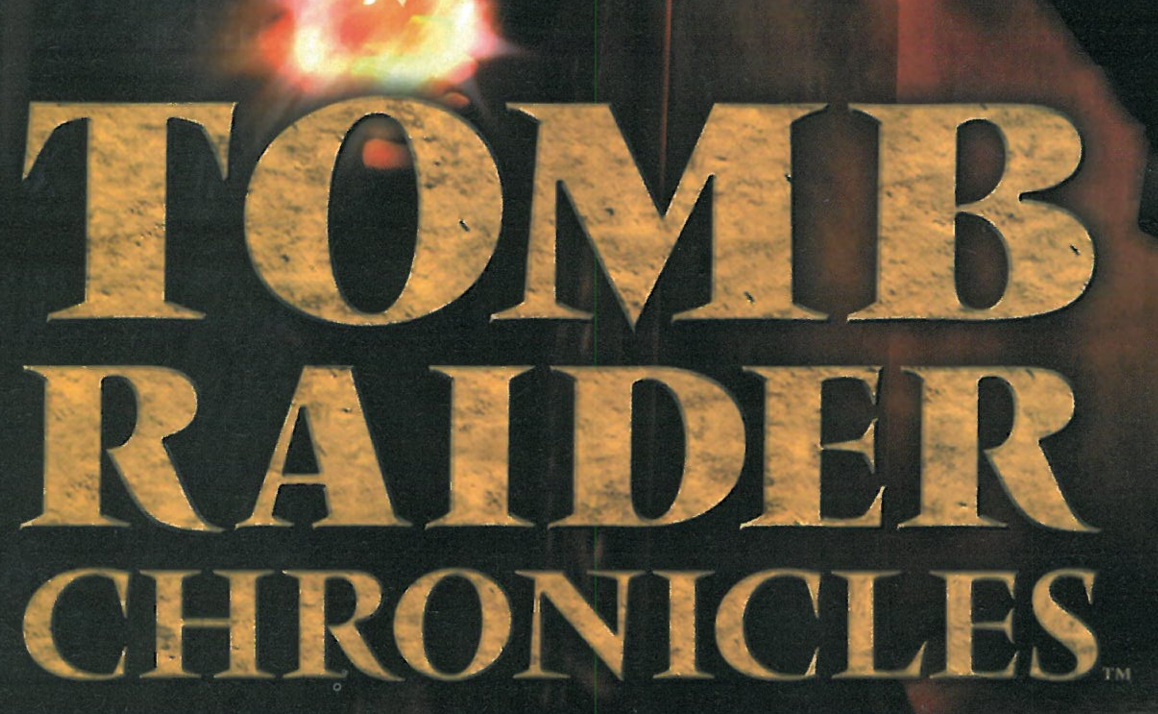








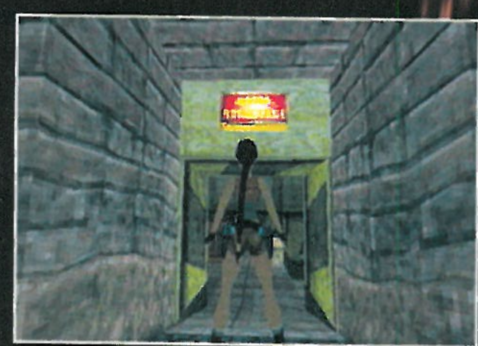




TOMB RAIDER CHRONICLES

Si quieres saber si Lara realmente murió en Egipto no te queda más remedio que desentrañar los muchos misterios de esta nueva aventura. En realidad, va a ser casi como si jugaras cuatro juegos distintos, ya que Chronicles te va a llevar a recorrer varios momentos de la vida de Lara, con retos muy dispares. Tranquilo, aquí estamos para ayudarte.

Un poco de práctica

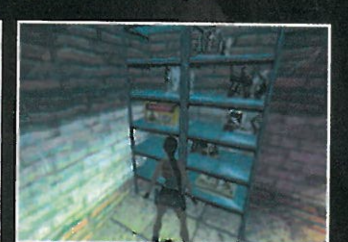




Nada más empezar, en la pared de la izquierda, verás una puerta abierta con un letrero rojo encima que pone "Opera Backstage". Entra y sube a las cajas que están junto al montacargas y avanza por la pasarela superior hasta la siguiente zona. Pega un buen salto para superar el hueco que hay entre las dos torres metálicas y continúa saltando un poco más. Cuando veas una caja colgada enfrente de ti, mira hacia arriba y verás una agarradera por la podrás avanzar colgado hasta el otro extremo.
Justo al lado de la grúa amarilla, verás un trecho de pared escalable. Asciende por ella y agáchate para colarte por un estrecho pasadizo. Baja por el agujero y abre la puerta metálica tirando de la palanca. Saldrás a una enorme estancia con unas cajas metálicas en la zona central. Sube a ellas y, desde la más alta, salta a la piscina que hay en la parte superior del almacén. Bucea por el pasadizo hasta emerger otra vez a la superficie. Antes de salir de ahí, vuelve a sumergirte y entra por el agujero que hay en el fondo para conseguir un par de cajas de **cartuchos** y un **botiquín grande**. Regresa hasta la segunda piscina y sube por el borde. Llegarás a una sala donde te espera tu primera hazaña como trapecista: caminar sobre una fina cuerda. Pero antes de eso, salta a la zona inferior. Avanza hasta el final y registra las estanterías para hacerte con unas **bengalas**. Luego ve a la pared del fondo y empuja la estructura metálica de la izquierda para hacerte con más ítems. Repite la operación con la que hay en el rincón de la derecha y descubrirás un pasadizo que conduce a una pequeña estancia con unos **cargadores de UZI** y otra estantería. Regístrala y encontrarás tu primera **rosa dorada, el Secreto 1**. Ahora ya puedes regresar a la cuerda y cruzarla como se te indica. Sigue caminando un poco más hasta que des con otra puerta metálica. Al accionar la palanca que hay junto a ella, se abrirá y estarás de nuevo en la primera sala de esta zona de aprendizaje. Se acabó, lo has hecho muy bien.





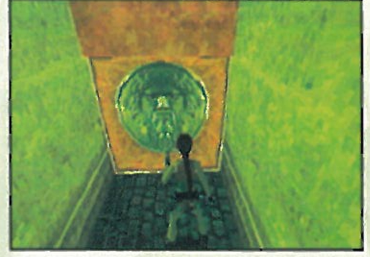




Las calles de Roma

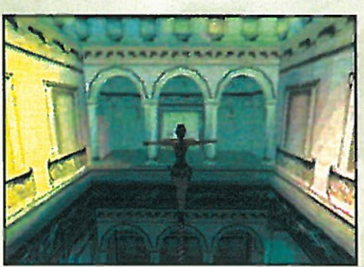
Sal a la calle y avanza de frente para girar la primera a la derecha. Llegarás a una plazoleta con una pequeña fuente donde te aguarda un **perro** poco amistoso. Mátalo y observa la puerta enrejada que hay a la izquierda, aunque eso será todo lo que puedas hacer porque todavía no posees la llave que la abre.
Sube a la fuente y salta al toldo rojo y blanco para coger unas **bengalas**. Ahora baja y ve por el corredor que hay junto al toldo hasta dar con un bloque de piedra con una cara pintada. Pulsa X y Lara accionará un interruptor que hará que una verja se eleve en algún lugar. Vuelve por donde has llegado y pasa por la primera entrada de la derecha. De los dos posibles caminos que encontrarás, ve por el de la derecha, el que tiene unas escaleras que »













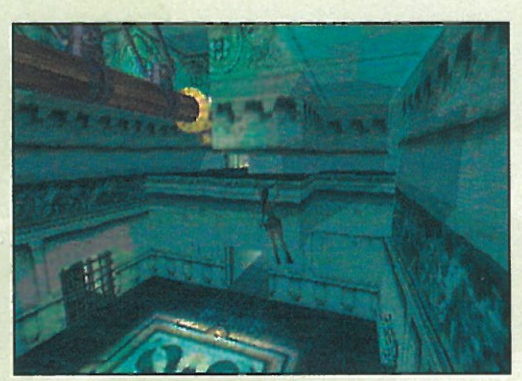
» bajan. Pulsa el interruptor tras la cara tallada y lograrás, entre otras cosas, que unos murciélagos te ataquen. Huye de ahí y da media vuelta para ver un bloque que antes no estaba. Sube a él y entra dentro del edificio marrón. Avanza hasta que veas un pasillo en la zona inferior, tras pasar junto a unos sillones y hamacas. Baja y ve a la derecha para romper una ventana y coger algo de **munición** para el revólver. Luego ve a la izquierda y verás, tras otra ventada, un **botiquín pequeño**. Baja las escaleras. Saldrás a una zona abierta donde te espera un **perro**. Mátalo y luego abre la puerta azul que hay a la derecha de las escaleras. Acaba con otro **perro** y coge, junto al barril, un **botiquín grande**. Si subes a la caja de madera grande, darás con unos **cartuchos**. Da media vuelta y ve por el pasillo oscuro hasta ver una palanca en la pared. Acciónala y la reja de su izquierda se abrirá y podrás llegar por ahí hasta la fuente de antes.

Regresa a las escaleras donde rompiste la última ventana. Destroza la que hay enfrente para saltar un hueco hasta el otro edificio. Ve por la abertura de la izquierda y sube la rampa para dar con la **Llave Dorada 1**. Retrocede un poco y sigue por el otro camino del interior del edificio hasta salir a una terraza. Una animación te mostrará la puerta enrejada que había en la plaza de la fuente. Salta desde donde estás al toldo de abajo y acaba desde ahí con el **perro** que te espera en el suelo. Usa la llave en la cerradura de la reja y continúa.

Al salir a un espacio más grande con palmeras, verás un **tipo** en la azotea de enfrente que te dispara. Devuélvele el plomo y cuando se vaya coge el **botiquín pequeño** de detrás de las columnas. Sigue por donde ibas y cuando tengas opción de ir a derecha o izquierda, escoge izquierda. Sube a la caja de madera y conseguirás la **Llave del Jardín 1**. Ahora ve por la derecha y sube la rampa hasta la cuerda que viste antes. Dispara otra vez al **tipo** de las pistolas y cruza la cuerda. Sigue hasta que puedas bajar a una callejuela, acciona otra palanca para que se abra la reja de al lado y dispongas de otro camino a plazoleta de la fuente. Da media vuelta y verás que puedes seguir por la derecha o por la izquierda. Toma este último camino y entra por una puerta. Un poco más adelante, en una pequeña sala a la izquierda, encontrarás junto a un portón de madera unas **balas para el revólver**. Vuelve al pasillo y sigue de frente subiendo unas escaleras para dar con **el revólver**. Gira 180 grados y sube por la rampa de la derecha. Abre la puerta azul y coge, junto a un tonel de la izquierda, una **mira láser** que debes combinar con el revólver. Ahora tienes el arma adecuada para dispararle al candado de la puerta del fondo de la sala. Coge la segunda **Llave del Jardín** y sal corriendo porque unos roedores empezarán a mordisquearte los pies.

Regresa a la bifurcación y ve por la derecha. Gira a la izquierda al llegar al fondo y coloca las dos Llaves del Jardín a los lados de la valla. Da la vuelta y pasa por la puerta que has abierto y que da a una plaza con una puerta coronada por 3 cabezas de serpiente. En una animación verás como Lara coloca una de las 4 piezas que necesita para abrir la puerta mientras la espían dos tipos. Sigue por el pasadizo de la derecha del portón. Cuando salgas al exterior te encontrarás a la entrada de un templo con una **campana** en la parte superior. Usa el revólver con la mira telescópica para hacerla redoblar. Si no tienes la mira, hallarás una cerca de la puerta superior del templo. Ve hasta allí y verás a la izquierda de la puerta un hueco que te permitirá saltar sobre una calle hasta el edificio de enfrente. Hazlo con cuidado (sin carrerilla) y ve hasta el fondo para accionar un mecanismo oculto en la boca de la cabeza pintada. Corre para que los **murciélagos** no te chupen la sangre. Ahora, antes de continuar, regresa a la zona donde encontraste las balas, antes de hallar el revólver. La puerta de madera estará abierta y podrás pasar. Acaba con el **perro** y registra las estanterías para dar con el **Secreto 2** y un **botiquín grande**. Regresa al templo y sube hasta arriba. Coge las **balas** y entra por la puerta a una cámara donde verás dos pedestales con sendos pájaros de piedra. A los lados hay dos pasadizos, ve por el de la izquierda y tira de una palanca. Verás que uno de los pájaros adquiere color azulado. Regresa hasta él y pulsa acción para girarlo. Ahora ve por el otro pasadizo y sube hasta el ariete que se balancea. Agáchate para que no te dé y descuélgate por el borde de la cornisa. Avanza a la derecha y sube para llegar a una palanca. Cuando el otro pájaro se vuelva azulado, baja y gíralo. Esto abrirá una compuerta en la base de la entrada al templo. Antes de ir allí, regresa a la sala de la izquierda del templo, saltando sobre la calle. En ambas paredes se habrán abierto dos huecos donde encontrarás un **botiquín pequeño** y el **Secreto 3**. Ahora sí, ve a la zona inferior del templo y coge el **Símbolo de Saturno**. Observa la escena.

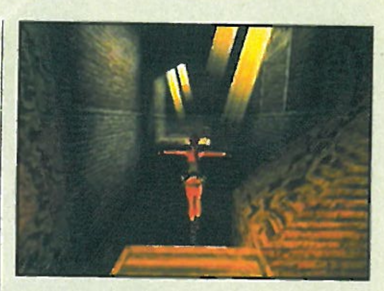




Mercado de Trajan









Estás en el extremo de una calle, con varias estancias a ambos lados. En las primeras encontrarás unas cajas amarillas que esconden en su interior (usa las pistolas) una **mirilla láser** y una **palanca**. Sal de nuevo a la calle y un poco más adelante verás otras dos puertas. La de la izquierda está cerrada con unas tablas y la de la derecha con una plancha metálica. Usa en esta última la palanca y entra. Dispara a la caja amarilla y coge un **botiquín pequeño**. Luego sube a la estructura metálica de la pared y salta al hueco de la ventana para hacerte con más ayuda médica. Antes de saltar a ese hueco habrás visto una cuerda que cruza la sala contigua. Crúzala y a mitad de camino verás una ventana con algo de munición. No intentes alcanzarla de momento y sigue. Salta los huecos y sal al exterior. Cuando llegues a la altura de una reja salta a la cornisa de la derecha y de ahí a otra pasarela. Ahora podrás llegar hasta la **munición** de la ventana de antes.
Continúa por la pasarela y déjate caer al piso inferior. Estás en la estancia que estaba bloqueada por las tablas de madera y donde hallarás **bengalas** y **balas** para el revólver. Vuelve a la zona superior y camina un poco para salir a una enorme zona abierta. Baja al suelo y verás una trampilla negra pero que permanecerá cerrada por algún tiempo. No te preocupes, camina hasta que veas una puerta en la pared de enfrente. La columna que hay a su derecha es escalable, lo que te permitirá llegar a la zona superior.
Desde ahí salta a la cornisa de la derecha (mirando a la puerta) y encontrarás una cuerda. Tira de ella tres veces hasta que una rueda dentada suba lo máximo posible. Ahora ve hasta la cornisa central y salta a la de la izquierda para repetir la operación con otra soga. Esto pondrá en marcha un mecanismo que hará que la "rueda" que hay tras la puerta que has visto, se retire. Antes de ir hasta allí, salta a la ventana que hay junto a la cornisa central para coger algo de **munición de UZI**. Vuelve al suelo y ve a la trampilla de antes. Ahora estará abierta y podrás bajar a un sótano donde, además de más munición, encontrarás el **Secreto 4**.
Ve a la puerta que todavía no has cruzado, en la zona central, y justo después de subir la rampa, antes de entrar en la sala con la estatua, gira a la izquierda y sube un par de escalones. Llegarás a una sala donde encontrarás la **Moneda de Oro**. Nada más arrancarla de su lugar con la palanca, aparecerán unas ratas de las que tendrás que escapar. Ve hacia la estatua del romano y coloca la moneda en su base. Coge las **balas** y el **botiquín** que hay junto a él y sal corriendo tras ver como una puerta se abre en la calle inicial. Sal de ahí y pasa por la verja que se ha abierto en la zona central, enfrente de la columna escalable. En el muro blanco hallarás la verja que se abrió al poner la moneda, así que pasa por ella. Camina hasta que veas un lagito con unas cataratas. Antes de sumergirte en él, coge las **balas** que hay un poco más adelante. Una vez en el agua, bucea hasta el fondo y a la izquierda, al lado de unas rejas, hallarás un **botiquín**. Sal por el otro extremo y, antes de entrar por la puerta, salva la partida. Al dar un par de pasos verás una animación de un bicho metálico con tentáculos. Coge del suelo las **balas** y equípate con el revólver. Avanza un poco y conocerás al "pulpito férrico". Tendrás que usar la mira láser del revólver para acertarle en los ojos verdes mientras esquivas sus letales rayos. Cuando acabes con él, desciende ala zona inferior y coge el **Símbolo de Marte**. Ahora pasa a la habitación que hay en el extremo y que tiene una máquina roja con tuberías. Sube a la estructura metálica del techo y desde ahí salta a la parte superior de la máquina para descubrir el **Secreto 5**.
Sal y ve hacia el fondo. Coge los ítems que veas y abre la trampilla redonda que hay en el suelo y que te permitirá llegar hasta las cloacas de la ciudad. Sumérgete en las fétidas aguas y coge el **botiquín pequeño** para después bucear por el agujero de la zona central. Cerca del borde de éste, hay un pasadizo por el que llegarás hasta una cámara estanca con algo de **munición** y podrás hacerte con la **válvula** usando la palanca. Regresa a la sala de la máquina roja, y usa la válvula para girarla después. Vuelve a las cloacas y sumérgete por el agujero de antes, pero esta vez para llegar hasta el pasadizo del fondo, junto a la hélice. Bucea un poco y cuando salgas de la estrecha tubería a una zona más amplia podrás escoger entre izquierda y derecha. Ve primero por la izquierda y llegarás a una pequeña sala con aire y un **botiquín**. Vuelve al agua y ve por la derecha. Te encontrarás en mitad de una fuerte corriente producida por unos ventiladores y que no te deja llegar hasta el conducto que hay junto a uno de ellos. Tu única opción es ir hacia arriba hasta salir a una habitación con una válvula. Gírala y regresa a la zona de los ventiladores para descubrir que se han detenido. Ahora ya puedes llegar hasta el conducto que hay cerca del de la derecha y subir hasta la superficie. Salva la partida y coge la **munición de la escopeta**. Más adelante te tendrás que enfrentar a una **estatua romana** viviente y con muy malas pulgas. Esquiva sus rayos con saltos laterales y dale bien con tus pistolas. Cuando caiga abatido, una cristalera se hará pedazos. Coge los ítems que veas y sal por ahí. A la izquierda de la cornisa hay un **botiquín**. Descuélgate hasta la zona inferior y regresa a la calle principal. En uno de los extremos del muro blanco hay una estancia en la que se ha abierto un hueco. Si lo compruebas conseguirás el **Secreto 6**.
Regresa al lago y pasa por la verja del fondo a la izquierda. Guárdate el **Símbolo de Venus** y abandona el agua. Tras una escena con Larson te tocará enfrentarte a las **tres serpientes** del portón. Si usas la escopeta y los saltos laterales para esquivar sus llamaradas no tendrás mucho problema. Coge todos los ítems y coloca los símbolos que tienes junto a la puerta. Entra y tras un par de saltos con carrerilla, verás al fondo una piedra de brillo cegador, pero...







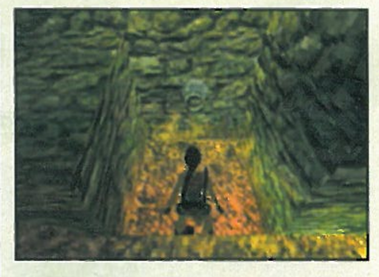


Coliseum





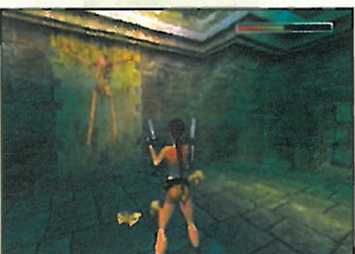
Tras un aterrizaje un poco brusco, caerás en lo que debían ser los calabozos del coliseum. Camina un poco hasta la segunda celda y mira en la pared de la derecha. Verás un bloque en la pared con una anilla metálica que puedes empujar para llegar hasta el **Secreto 7**. Sigue por donde ibas y cuando llegues a un pasillo, el suelo empezará a derrumbarse bajo tus pies. Corre y salta cuando las baldosas se caigan delante. Tras el susto, mira en la pared derecha del abismo y descubrirás un estrecho hueco. Descuélgate y entra por él para pulsar un botón en la pared.
Regresa a la cámara que hay junto al abismo de lava y continúa por el corredor. Tras un pequeño "desliz" tendrás que matar a un hambriento **león**. Luego pulsa otro botón para despejar el camino y liberar otra fiera. Sube a la sala superior y coge del pedestal la **Pieza Gema**. Tras coger la joya tendrás que lidiar con un **gladiador** y coger un **botiquín pequeño**. Sube un poco más y acaba con otro tipo para pulsar un nuevo botón. Sube y aparecerán dos enemigos más. Llegarás a un nivel en el que puedes seguir subiendo o ir hacia una enorme cámara. Sigue subiendo y tras una puerta verás la **UZI** y un **botiquín grande**. Ahora sí, baja a la gran cámara, ve hacia su islote central y mira a tu izquierda. Pegado a la pared hay otra plataforma con una cuerda. Salta con carrerilla hasta ella y acciona la cuerda tres veces. Un cilindro metálico se elevará en el islote central y tendrás que llegar hasta él antes de que vuelva a bajar. Tienes poco tiempo, así que corre descendiendo por la escalera de al lado y salta hacia la plataforma de piedra y desde ahí hasta otra más elevada. Salta una vez más hasta una grande pegada en la pared y corre hacia el islote central con mucho cuidado de no caerte. Da un último salto coge la otra parte de la **Gema** del extremo del cilindro. Así dicho no suena muy difícil, per seguramente tendrás que repetirlo más de una vez.
Combina ambas piezas y camina hacia el portón que se abrirá cuando te acerques. Una vez más, Lara caerá en una trampa tras unos cuantos pasos. Cuando acabe la escena con Pierre, vuelve a colgarte del filo del precipicio para avanzar hacia la derecha. Sube al hueco de la pared y estarás otra vez en la enorme cámara de antes. Tienes que llegar hasta la zona en donde caíste en la trampa, saltar ese hueco y así llegar hasta el **Secreto 8**. Regresa al precipicio y sigue por el otro camino. Coloca la Gema en el artefacto de la pared y el suelo se empezará a derrumbar. Rápidamente, date la vuelta y salta con carrera hacia el otro lado de la habitación. Caerás sobre una plataforma un poco inestable. Salta de nuevo pero esta vez hacia el otro extremo (hacia el fondo de la sala) y

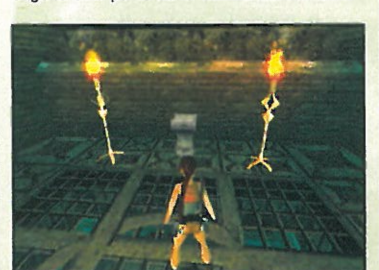


aterrizarás en un hueco cavado en la roca. Ya con más tranquilidad, descuélgate por el filo y ve hacia la izquierda hasta que estés sobre suelo seguro.
Entra en la estancia siguiente y sube por el agujero del techo. Te atacarán un **gladiador** y un **león**. Mátalos y el guerrero dejará al morir la **Llave del Coliseum 1**. Úsala para abrir los portones del fondo de esta terraza y te enfrentarás a otra **estatua** romana viviente. Aniquílala y coge la segunda **llave** del hueco que se abrirá en la pared al destruirla.

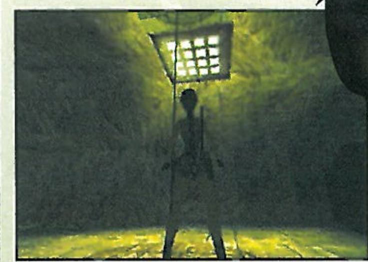


Abre los portones y déjate caer por la rampa hasta aterrizar junto a la **piedra** que andas buscando. Antes de cogerla, salta a la pasarela de enfrente y de ahí a la siguiente. Cuélate por el agujero de la pared y el **Secreto 9** será tuyo. Ahora retrocede y coge la preciada reliquia.











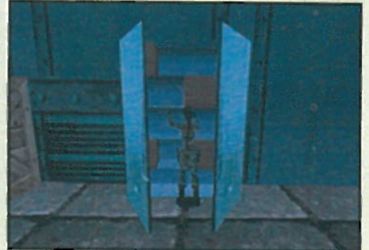




Base polar

Después de la espectacular escena, Lara aparecerá en mitad de un pasillo. Corre hasta que salgas a un gigantesco almacén con muchas cajas. Verás que hay una grúa controlada por un soldado desde una cabina en lo alto (al que por cierto no puedes matar desde ahí). No te quedes parado y esquiva la sombra del gancho si no quieres morir aplastado. Debajo de la cabina de control hay un armario metálico que esconde una







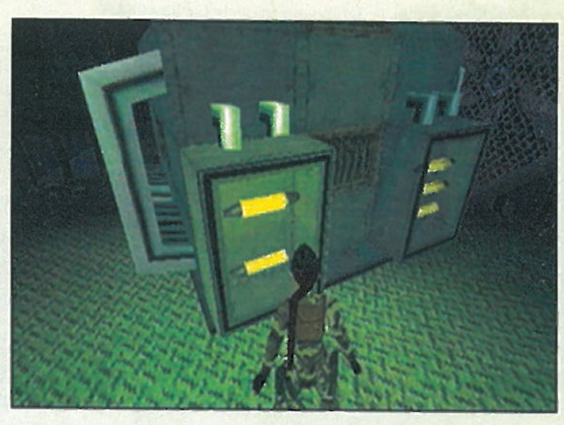
Llave Plateada. Cógela y ve a la puerta que hay justo en la pared del otro extremo, un poco a la derecha. Ábrela con esa llave y sube hasta que llegues a una sala de control. Mata a los dos tipos y coge del cadáver de uno de ellos la **Tarjeta de acceso.** Antes de salir de ahí, registra los armarios para encontrar algunos ítems. Regresa al almacén y ve hacia las puertas que hay en el otro extremo. Ambas pueden ser abiertas con la tarjeta y llevan a distintos sitios. Una de ellas acaba en un pasillo cerrado con un conducto de ventilación en la pared. Dispara a la rejilla y entra para encontrar el **Secreto 10**. Ve ahora a la otra puerta y sube las escaleras hasta que estés en la parte superior del almacén. Tendrás que saltar de caja hasta el otro extremo del almacén mientras esquivas el gancho de la grúa. Cuando lo consigas, encontrarás un hueco en la barandilla por donde subir. Avanza un poco y verás mediante una





animación como Lara se venga del controlador de la grúa y consigue "abrir" un portón hacia otro lugar. Registra la sala para hacerte con un **botiquín pequeño** y unos **cargadores para la UZI** y vuelve al almacén. Avanza por el nuevo pasillo y saca las pistolas para acabar con dos matones. Tendrás para escoger entre ir a la derecha o a la izquierda. Ve por esta última dirección y, tras abrir una puerta, saldrás al exterior. En la zona central verás una caja junto a una grúa. Súbete a ella y salta con carrera al montón de cajas que hay junto a la puerta por la que has llegado. Sólo llegarás a la caja metálica si apuras bastante el salto. Desde ahí podrás llegar al **Secreto 11**. Baja y abre la enorme puerta que hay a la derecha de esas cajas. Mata al tipo que te espera y coge la **llave** que dejará en el suelo. Rodea la máquina que hay en la sala y verás que en uno de los paneles le falta un fusible. Regresa a la bifurcación de antes y sube las escaleras hasta una puerta en la que usar tu nueva llave. Verás otra

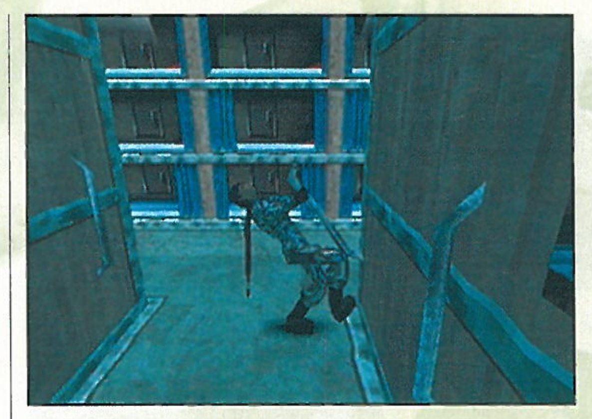
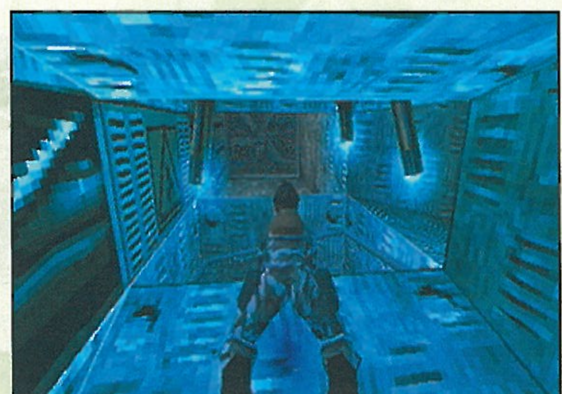
animación y tomarás el control en la pasarela. Salta un par de veces mientras avanzas hacia la derecha. Coge los ítems que descubras y descuélgate al patio. Entra por la única puerta abierta y llegarás a los vestuarios. A la derecha verás varias taquillas donde encontrarás si las registras la **Desert Eagle** y el **fusible** entre otras cosas. Luego ve a la izquierda y estarás en el recinto de las duchas, aunque un poco inundado. En un rincón verás una trampilla que lleva a un conducto subacuático. Ponte a bucear y al llegar a un cruce, sigue por la derecha pero sin pararte mucho porque te ahogarás. Al final verás una gruta que esconde el **Secreto 12.** Regresa a los vestuarios y de ahí a la máquina a la que le faltaba el fusible. Coloca el que tienes tu y funcionará. En esa sala se habrá abierto una puerta que escondía un interruptor y un perro. Acaba con la fiera y pulsa el botón para hacer que la grúa que hay en el exterior giré. Sube a la caja que sostiene y saltarás con seguridad hasta el submarino amarrado.

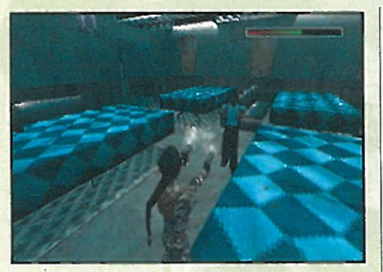


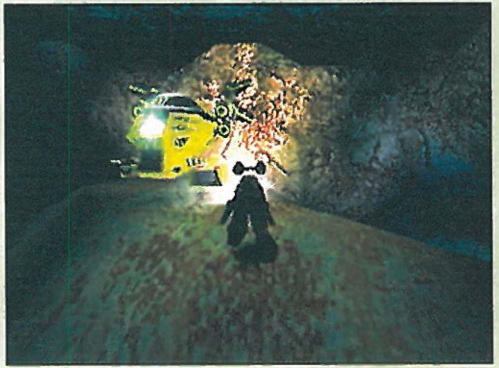


El submarino

Después de que el capitán del submarino atrape a Lara, tomarás el control. En el medio de la estancia, verás unas **barras de madera** pegadas a las literas. Arranca una y úsala en la pared opuesta a la entrada para descubrir una salida. Avanza agachándote y escalando la pared del tubo hasta que veas un agujero por el que descender. En un conducto que hay en el fondo, hallarás el **Secreto 13**. Sube y sigue por donde ibas para ascender un poco más. Verás unos cables colgando sobre otro agujero y dos opciones para seguir: de frente o la derecha. Toma con cuidado esta última dirección y hallarás una trampilla que debes abrir. Baja a la habitación y registra los cajones y las estanterías para hacerte con la **batería (-) y un botiquín pequeño**. Regresa al conducto y sigue por el otro camino. Escala por la pared y llegarás junto a una rejilla desde la que podrás escuchar una conversación entre el capitán del navío y el jefe mafioso. Tras la escena, continúa bajando un poco más y encontrarás una trampilla. Ábrela y cuélate a la cocina. Camina en silencio hacia el cocinero que hay a la izquierda y pulsa X para que Lara use la barra y le deje contando ovejitas. Coge la **Llave de Bronce** que ha dejado caer y ve a la puerta que hay justo a tu espalda. Registra las estanterías y el cajón para hacerte con la **Llave Plata** y con tus pistolas de siempre. Sal de ahí y usa la nueva llave en la otra puerta de la cocina. Mata a los tipos que te esperan junto a las mesas y luego observa la habitación. A ambos lados del televisor hay dos puertas y en el otro extremo de la habitación otra. Abre la que está a la izquierda del TV y mata a otro soldado. Coge los **cartuchos** que dejará al morir y luego pasa por la puerta del otro extremo de la habitación. Mata a otros dos tipos y examina bien esos pasillos. Encontrarás 3 puertas pero sólo serás capaz de abrir una. Pasa por ella y sube unas escaleras hasta un almacén. Acaba con más soldaditos rusos y acércate a la caja que hay junto a la entrada del almacén. Usa la palanca en ella y encontrarás el **Secreto 14**. Coge del suelo la **escopeta** y, de encima de unas cajas, el **Aqualung y un botiquín grande**. Regresa a la sala de la televisión y ve por la puerta que hay a la derecha de ésta. Camina hasta que encuentres una sala a tu derecha y acaba con el tipo que te esperaba pacientemente. Ahora sube a la caja de madera y acércate a la estantería de la izquierda Salta y pulsa X para que Lara abra la trampilla que hay sobre ella. Continúa y acabarás encontrando otra trampilla. Antes de bajar, da unos pasos hacia atrás y en el estrechamiento anterior a la trampilla (sobre el ventilador), salta para descubrir un conducto que lleva al **Secreto 15**. Ahora sí, abre la trampilla y baja. Mata al soldado y coge del cajón la **batería (+)** para combinarla con la negativa. Sigue por el corredor sin cambiar de dirección hasta que puedas bajar por un agujero. Desciende y te atacará más adelante otro tipo. Tras librarte de él, sigue y verás a tu izquierda, tras abrir la puerta, la sala de torpedos. No entres en ella todavía y ve por el pasillo hasta los dormitorios del final. Coge el **botiquín pequeño** y regresa a la sala de torpedos. Sube las escaleras y llegarás a un pasillo con 4 salas. Examínalas y en una de ellas encontrarás a un tipo que, al caer bajo tu fuego, dejará la **consola del traje**, que debes **combinar con el Aqualung**. Registra las otras 3 y encontrarás una **escafandra** en la que usar la consola del traje y la batería (en parte superior). Tras la animación, bucea de frente y luego, en las rocas, gira a la derecha. Allí encontrarás un minisubmarino que te lanzará unos torpedos que sólo podrás interceptar usando las **bengalas especiales** que ahora posees. Ve al fondo y hallarás en la roca un pasadizo que conduce al **Secreto 16**. Regresa casi hasta el punto de inicio y, cuando llegues a las rocas de nuevo, ve hacia la izquierda. Tras nadar un poco, encontrarás en el fondo un enorme agujero por el que bajar. Después de pasar por algunas estancias, Lara encontrará la **Lanza del Destino**. Pero para su desgracia, tras un pequeño temblor, una barra metálica le caerá encima dañando su traje. Tienes que salir de ahí antes de que se te acabe el oxígeno. Tu única oportunidad reside en poder aprovechar la corriente de agua para ir más rápido y llegar al punto de inicio sano y salvo.

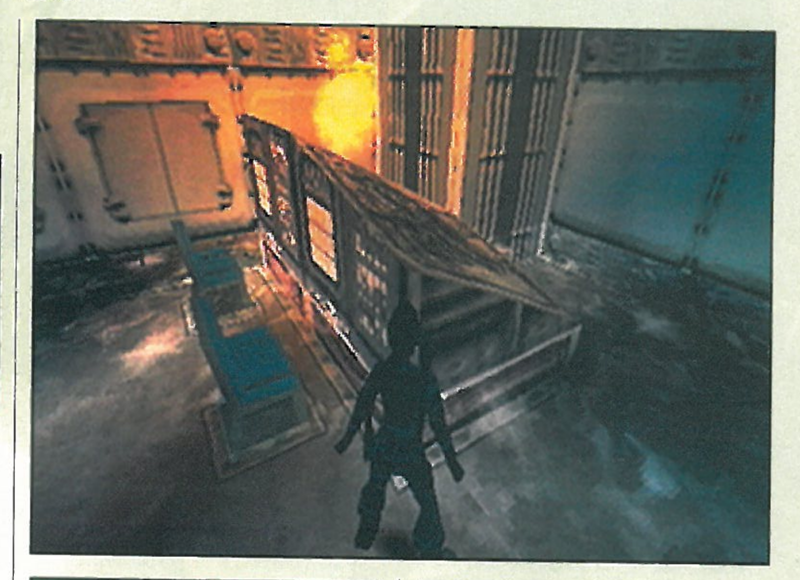



Alerta submarino a pique







Tras una nueva animación en la que el mafioso sale bastante mal parado, ve a la sala de torpedos por la escalera y acaba con u par de tipos. Recoge toda la **munición** que dejan tras de si y sube por el agujero que hay en pasillo a la derecha. Verás un tramo de corredor incendiado. Colócate de cara a una pared y usa el salto lateral para poder pasar sobre el fuego sin riesgo alguno. Entra en la sala que hay en ese pasillo y coge de unas estanterías la **UZI**. Sigue saltando sobre otra foco de fuego y llegarás al comedor. Verás como unos cables eléctricos han electrificado el agua, por lo que tendrás que llegar hasta la puerta que hay junto a ellos saltando de mesa en mesa. A la derecha en el corredor hay un tipo que, si te lo cargas, te "regalará" un **tarjeta de acceso**. Cógela y registra las estanterías para coger un **botiquín pequeño**. Regresa al principio del pasillo incendiado y sigue por la derecha hasta una puerta con lector de tarjetas en la que usar la tuya. Camina de frente y a tu derecha verás un pasillo con agua y unos cables electrificándola. Sigue por el camino por donde ibas, sube las escaleras y avanza hasta la sala de control (en ese pasillo hay otra habitación pero que también está electrificada, así que olvídala de momento). Entra en la habitación del fondo y tendrás una charla con **el moribundo capitán** que, amistosamente, **te dará una llave**. Dirígete ahora de nuevo al puente de control y súbete a la mesa del mapa. En lo alto verás una rejilla de un conducto de ventilación en muy mal estado. Dispárale y podrás saltar dentro del tubo. Ve a la derecha y abre una trampilla. Baja y verás en la pared, en lo alto, el **interruptor general** de corriente. Salta bajo él y pulsa X para apagarlo y vuelve al puente de mandos. Ve a la habitación que antes habías visto electrificada y coge **munición** de todos los colores, la **Desert Eagle** y la **bombona de nitrógeno**. Luego baja hasta el pasillo electrificado por el que no pasaste anteriormente y usa la llave que tienes en la puerta del fondo.

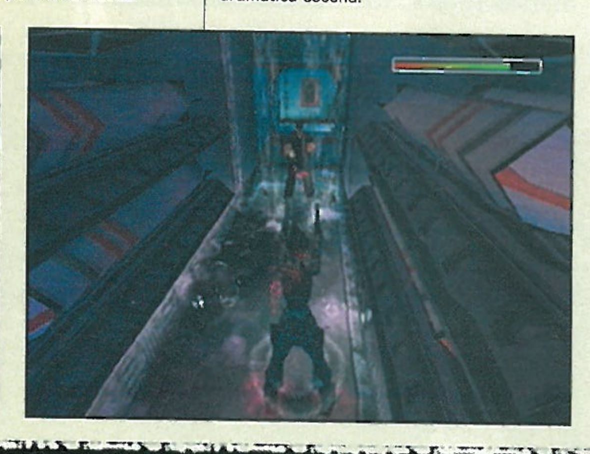


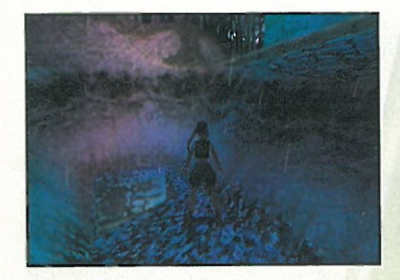


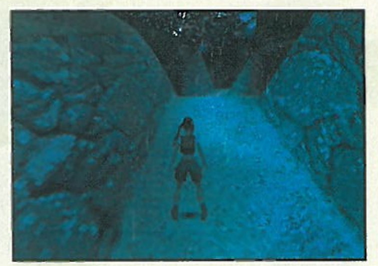
Examina las taquillas para hacerte con un **botiquín pequeño** y la **bombona de oxígeno**. Cuando salgas de ahí, te atacarán dos tipos que, al matarlos, dejarán caer una **llave**. Cógela y ve hacia la cocina que está junto al comedor para hacerte con el **Secreto 17**.

Ya casi para acabar, ve al puente de mando, y sube al conducto de aire para ir a la sala del interruptor de corriente. Abre la puerta que ahí hay y coge de un cajón la **rosa dorada** que te proporcionará el **Secreto 18**. Regresa ahora a la estancia del capitán del submarino y sube a continuación al vehículo de escape para colocar las dos bombonas. Luego observa tranquilamente la dramática escena.







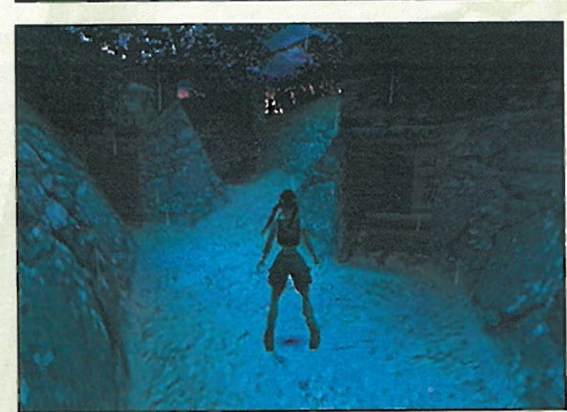
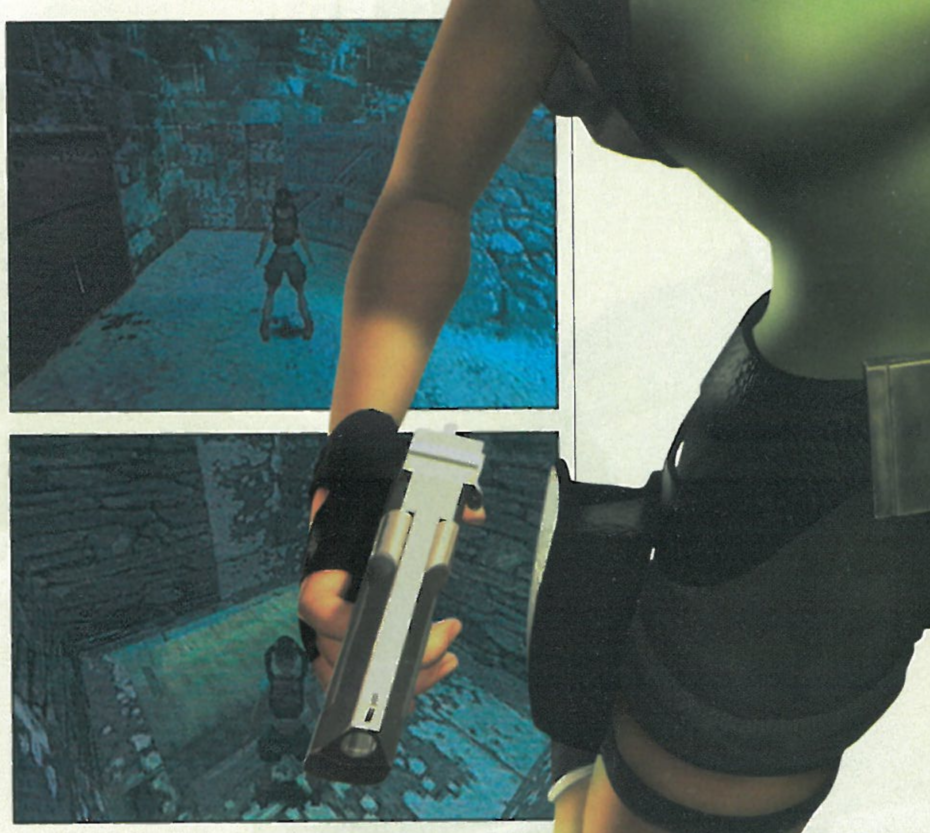





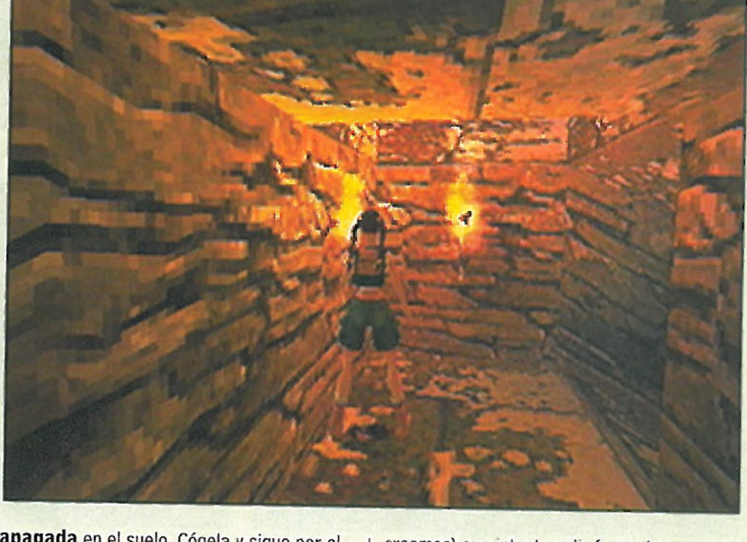



El árbol de Gallow

Al finalizar la animación, no bajes por el agujero que hay a tu espalda y avanza hasta el filo de la depresión. Justo enfrente hay una plataforma a la que puedes llegar usando el salto con carrera. Engánchate a la grieta que hay sobre ella y avanza hacia la izquierda. Descuélgate a una plataforma y luego salta a una rampa que hay a la derecha para caer sobre otra plataforma que hay más abajo. Desde ahí podrás ver, en la misma pared que la grieta a la que te enganchaste, un hueco. Salta con cuidado y coge el **botiquín grande** y el **Secreto 19** mientras te atacan unos murciélagos de los que, desgraciadamente, no podrás defenderte. A lo largo de todo este nivel estarás completamente desarmado, por lo que tu única opción será correr y evitar a las diferentes criaturas que pueblan la isla. Afortunadamente, estos ataques nunca serán demasiado numerosos ni intensos, por lo que tampoco estarás en apuros demasiadas veces. Además, en este nivel abundan los botiquines más que en ningún otro. Tras esta advertencia, baja al fondo de la depresión y coge un botiquín pequeño que hay tras una columna. Busca un agujero en la pared y asciende hasta el punto de inicio. Ve de nuevo a la depresión y vuelve a engancharte a la grieta. Desplázate hacia la izquierda y salta a la misma rampa de la derecha, pero esta vez no te sueltes. Muévete hacia la derecha y déjate caer cuando veas un agujero un poco más abajo. Aprieta rápidamente X otra vez para agarrarte al filo y cuélate dentro. Sube al pequeño escalón de la derecha y mira hacia arriba para ver una agarradera verde que te permitirá llegar hasta el otro lado.
Coge en el corredor un **botiquín grande** y luego deslízate por la rampa de la izquierda. Saldrás a una zona abierta en la que conocerás a un cadáver parlante (más concretamente, un tipo ahorcado en avanzado estado de descomposición) que te pedirá que le busques su corazón. En esos momentos aparecerá el primer, cómo decirlo, "bicho blanco y peludo" de esta zona y que te hará compañía todo el rato sin que puedas hacer nada para acabar con él ni con ninguno de su especie. Afortunadamente, sólo aparecerán en determinadas zonas y además son bastante lentos, así que podrás esquivarlos sin muchos problemas. En la pared por la que has salido verás, en lo alto, un bloque de piedra de color rosado que destaca sobre el resto. Tras él hay una rampa a la que puedes subir y cuando empieces a resbalar, salta hacia atrás para caer en lo alto de dicho bloque. Coge el **Secreto 20** y baja.





A la derecha hay una cueva donde verás una agarradera en el techo. Desplázate por ella y aguanta los mordisquitos de los murciélagos. Sube hasta el borde y déjate caer para deslizarte al interior del pozo que hay más abajo. Bucea un poco hasta salir a la superficie, delante de la puerta de una casa. Aunque en el agua encontrarás distintos caminos, son callejones sin salida que no llevan a ninguna parte, por lo que sólo hay una salida posible.

Sube por la orilla y, desde la plataforma de madera que hay en la puerta de la casa, salta con carrerilla hasta la larga rampa de la izquierda. Cuando empieces a derrapar, salta hacia atrás para caer junto a un agujero por el que entrar en la casa. Coge el **botiquín grande** y luego abre el cajón para coger el **tubo de goma**. Déjate caer al agua por el agujero de la pared y bucea hasta salir de nuevo junto a la casa. Sube por la orilla y salta al otro compartimento del lago. Abandona esta zona por el agujero que hay en la pared y saldrás de nuevo a la plazoleta del ahorcado.

Ve hasta el fondo y encontrarás, a la izquierda, un agujero por el que llegar a otra zona. Un poco más adelante encontrarás la **horca**. Luego sube a la pasarela de arriba, junto a los tablones y **combina los dos objetos** que tienes para formar un **tirachinas**. Úsalo en las tablas y una escena te mostrará como Lara consigue abrirse paso de una forma bastante imaginativa, todo sea dicho de paso. Junto a las campanas encontrarás el **badajo**, cógelo y baja por el agujero del rincón. Sal por el otro lado y estarás en un camino que asciende, con varias criptas a ambos lados. En la primera de ellas, junto al agujero, encontrarás una **antorcha apagada** en el suelo. Cógela y sigue por el camino hasta encontrar en otra cripta iluminada por una **antorcha encendida**. Usa esta última para encender la tuya y sigue subiendo por el camino hasta un agujero. Lanza la antorcha por él y baja con cuidado. Gira la primera a la derecha y en la siguiente bifurcación gira también a la derecha hasta que llegues a una zona con unos enormes pinchos saliendo del suelo. Suelta la antorcha y camina con cuidado entre ellos y pegado a la pared para colarte por un agujero. Coge un **botiquín pequeño** y el **Secreto 21**. Vuelve a la última bifurcación y sigue esta vez por la izquierda huyendo de los murciélagos que te atacarán. Gira a la siguiente a la derecha y llegarás hasta las raíces del árbol de donde colgaba el cadáver parlante. Usa la antorcha para quemarlas y caerá un **corazón** que suponemos, es el del pobre difunto.

Tras esto, comenzará una animación en la que verás como el pobre lucha "verbalmente" con un demonio (o eso creemos) que intenta salir fuera de su oscuro agujero. Afortunadamente, el religioso logra mandarlo de vuelta a su mundo. Cuando el control de Lara esté de nuevo en tus manos, síguele y te deslizarás hasta la plazoleta del árbol. Cuélate por el agujero del otro extremo para aparecer de nuevo donde las campanas. Avanza por el camino de las criptas hasta su punto más elevado, y coloca el corazón el hueco que hay en el rincón. Esto hará que se abra la puerta que tienes a la izquierda pero también que aparezcan un montón de esos bichos blancos con no muy buenas intenciones. No pierdas ni un segundo y pasa corriendo por la puerta que has abierto antes de que te alcancen. Una nueva animación te mostrará como Lara descubre un nuevo pasadizo y de paso se carga a unas cuantas criaturas. Pasa ahora por ese pasadizo y camina hasta llegar a un puente donde encontrarás un **botiquín grande**. Da unos cuantos pasos más y abandonarás esta zona de la isla.











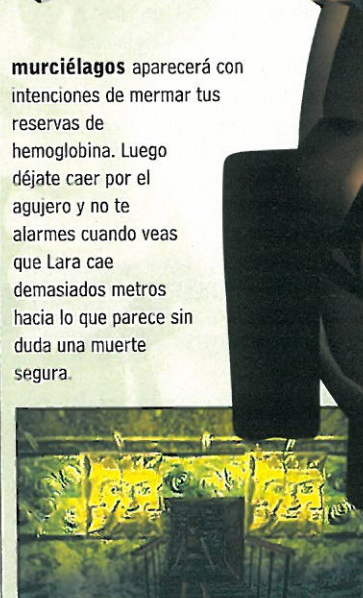


El laberinto





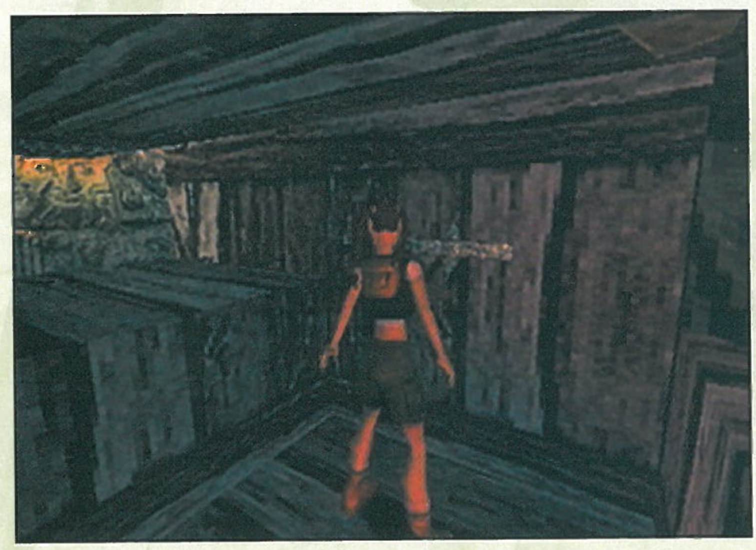
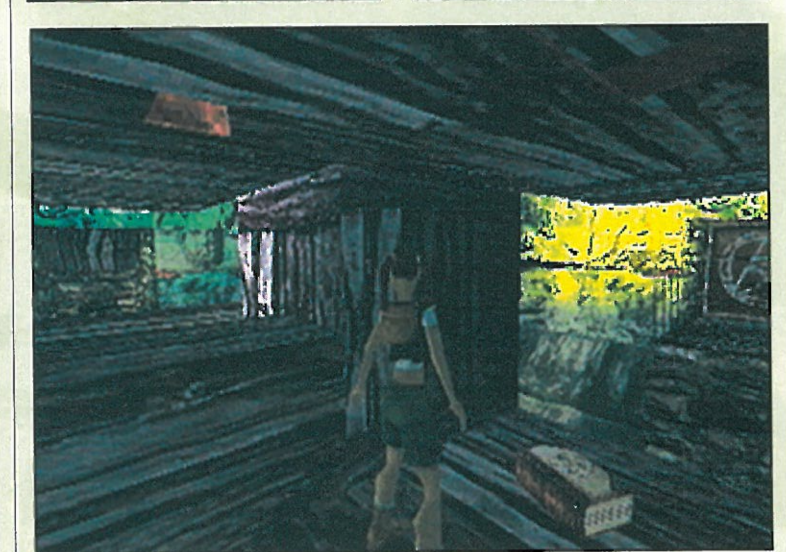
Estás en el interior de una iglesia derruida y bastante lúgubre (a la que por cierto, no sabemos como ha podido entrar Lara porque no tiene entrada). Examina un poco los alrededores y acércate a la verja negra que hay a la izquierda para ver una animación. En ella, un **fantasma con túnica negra** y bastante desagradable, pasa junto a Lara dándole un buen susto. Sin embargo, pasa olímpicamente de ella y gracias a sus habilidades de espíritu, traspasa sin problemas la verja. Al llegar a la sala contigua, se acerca a un extraño objeto dorado que hay en uno de los bancos de madera. Tras esta espeluznante secuencia, ve hasta el fondo de la estancia en la que estás y verás **tres interruptores grandes de piedra** en la pared. Debes accionarlos en un orden determinado. Pulsa primero el del medio, luego el izquierdo y por último el de la derecha. Con esto habrás conseguido abrirá la verja negra por la que pasó el fantasma pero también habrás hecho que aparezcan unos desagradables **esqueletos** con enormes mandobles. Estos permanecerán estáticos en puntos clave de tu recorrido esperando a que estés lo suficientemente cerca para asestarte un buen tajo. Te indicamos que con dos o tres espadazos quedarás bastante muerto. Intenta esquivarlos hasta llegar a la cosa dorada que manipuló el espíritu en la sala contigua. Examínalo y conseguirás una **bolsita de polvo de huesos**. Regresa a la sala anterior y ve hacia el fondo para echar los polvos en la **marmita** que hay junto a los tres botones. Esto hará que los molestos esqueletos desaparezcan de tu vida para siempre y, además, se abra la verja que hay junto a la escalerita blanca. Entra por ella y, antes de deslizarte por la rampa de la izquierda, sube por la pared a un hueco en lo alto. Tira de la **palanca** que hay en la pared y vuelve a la estancia donde encontraste el polvo de hueso. Al fondo se habrá abierto una puerta que conduce a un **botiquín grande** y, más adelante, al **Secreto 22** en un agujero de la pared. Vuelve a la rampa y ahora deslízate por ella. Una nueva bandada de molestos

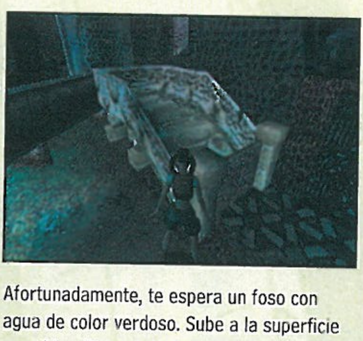


murciélagos aparecerá con intenciones de mermar tus reservas de hemoglobina. Luego déjate caer por el agujero y no te alarmes cuando veas que Lara cae demasiados metros hacia lo que parece sin duda una muerte segura.

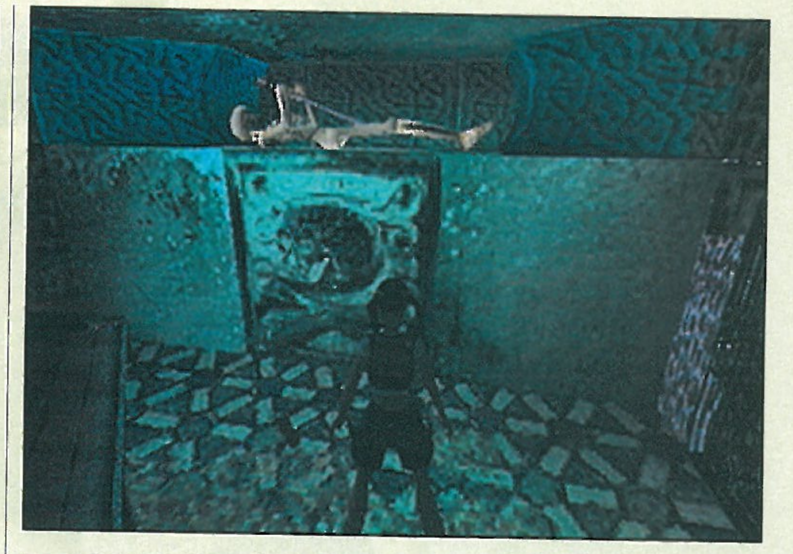


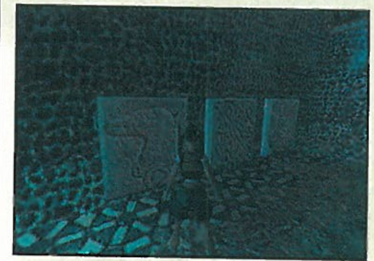




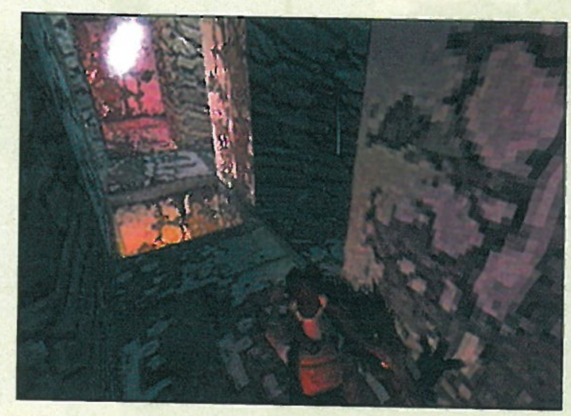
Afortunadamente, te espera un foso con agua de color verdoso. Sube a la superficie por el bordillo más bajo y verás otra escena con un **fantasma** como protagonista. Éste sobrevolará la estancia hasta otra con una estructura enorme en la parte central. Usará su intangibilidad para atravesar muros a diestro y siniestro y luego desaparecerá de la vista. Sube un poco por las rampas hasta que veas una entrada en la pared. Pasa por ella y llegarás hasta un puente en la enorme cámara que has visto en la animación anterior. Desde el principio del puente, gira a la izquierda y salta con carrera para llegar hasta el hueco de enfrente. Enganchado desde ahí, desplázate hacia la derecha hasta que puedas subir a otro hueco. Da media vuelta y salta con carrera hasta el escalón de madera de enfrente. Sube por el agujero y hazte con el **Secreto 23**. Regresa al puente y entra dentro de la estructura central. Verás una palanca que al accionarla hará rotar la estructura 180º. Esto hará que puedas llegar a caminos que de otra forma quedarían fuera de tu alcance. Da media vuelta y asciende por la pasarela hasta que veas un hueco en la pared. Pasa por él y llegarás a la estructura otra vez. Métete en ella, pero en esta ocasión no debes pulsar el interruptor, en vez de eso sal por la otra pasarela, la de la derecha. Asciende un poco más y no pases todavía por el agujero de la pared ya que antes te vendría bien coger un **botiquín pequeño** que hay en la zona más alta. Ahora pasa por el hueco y estarás en la parte más elevada de la estructura.

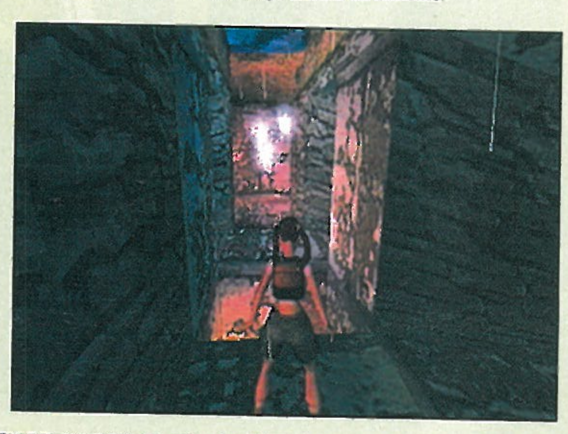






Coge el **libro titulado Bestiario** que hallarás en su interior a la derecha y una puerta en la pared de enfrente se abrirá. Antes de salir de ahí, tienes la oportunidad de explorar un poco la zona para conseguir algunos ítems, pero puedes desorientarte con facilidad por el parecido de los pasillos y corredores de la zona. Si decides salir de ahí tras coger el Bestiario, salta con carrera y mucho cuidado hacia la puerta que se abrió en la pared de enfrente. Más adelante te encontrarás con otro **espíritu**, pero esta vez sin forma alguna, tan sólo unas lucecitas blancas danzando. Por lo que parece, se trata de un espíritu bueno que te servirá de guía. Aunque lo veas desaparecer debido a tu lentitud para avanzar, no te preocupes, te esperará un poco más adelante como una buena mascota. De momento, no le hagas mucho caso y ve abajo del todo para coger el **botiquín grande**. Luego sube un poco, salta a la pasarela de enfrente y verás una agarradera a la que podrás llegar saltando en diagonal hacia ella. Avanza hasta el agujero oscuro de la pared y cuando llegues a él, suéltate para volver a pulsar X y así agarrarte el borde. Entra a rastras y bordea el agujero con pinchos para hacerte con el **Secreto 24**. Vuelve a la pasarela desde donde saltaste a la agarradera y salta esta vez a la plataforma de enfrente. Sube hasta que encuentres al espíritu y síguele. En los siguientes segundos tendrás que seguirle y esquivar a unas bestias parecidas a leones, mientras intentas no caer en los agujeros que hay por el camino. No pierdas de vista a tu amiguito o te perderás tras tanta esquina. Cuidado con las criaturas que te agobiarán en tu carrera, no porque sean muy dañinas, sino porque pueden empujarte a un foso. De todas formas, no será muy difícil. Al final, tras tanta tensión, llegarás a una rampa por la que deslizarte hasta una estancia con varios sarcófagos. Coge el **botiquín grande** de la zona central y entra por el sarcófago abierto de enfrente.

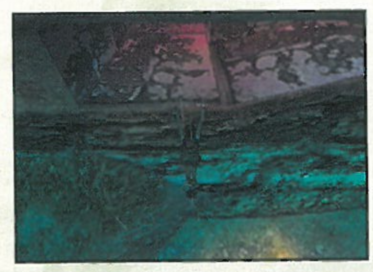


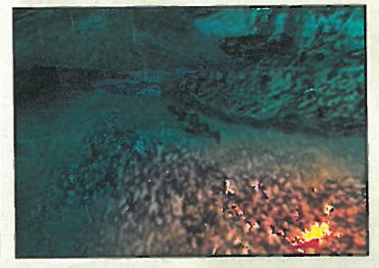


El viejo molino

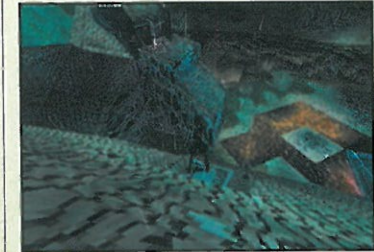
Tras descubrir al **cura** con un pequeño cambio de "look", continúa de frente, hacia la piedra gris. Cuando pases más allá de ella, aparecerá un **jinete** montado en un impresionante caballo que se lanzará a por Lara. La pobre recibe un golpe que la hace caer de bruces al suelo y luego consigue huir del jinete y un corte de pelo nada bonito. Esta animación se repetirá cada vez que intentes cruzar la piedra, pero afortunadamente no pasará a mayores. Ve por el túnel de la izquierda, camina un poco y la primera oportunidad que tengas de ir a la derecha, aprovéchala. Unos metros más adelante, te encontrarás con una intersección, en la que debes tomar el camino de la derecha. Saldrás a una zona abierta donde una animación te mostrará una cuerda colgando en el medio de una gran depresión en el terreno y una antorcha apagada en un rincón de más arriba. Como habrás adivinado, tendrás que colgarte de la cuerda y balancearte un poquito, pero para poner las cosas un poco más difíciles, tendrás la compañía de un grupito de **bichos blancos** en la zona inferior. Estas agradables criaturas no dejarán de lanzarte piedras siempre que quedes a su alcance. Por lo que no debes quedarte parado demasiado tiempo en un mismo sitio. Bien, salta con carrera hacia la cuerda y engánchate a ella pulsado X. Luego baja hasta el extremo inferior, oriéntate hacia el lugar donde viste la antorcha (a la izquierda del túnel por el que llegaste). Empieza a balancearte con el mismo botón con el que te agachas y cuando estés en el punto más alto, pulsa salto para aterrizar en el lugar escogido. Una vez allí, deslízate por el lado derecho para caer sobre a la entrada del túnel por el que llegaste. Ve a la bifurcación de antes y toma el otro camino. En el siguiente cruce, ve primero a la derecha para coger un **botiquín pequeño** y luego a la izquierda para encontrar una antorcha ardiendo en la pared con la que encender la tuya. Regresa a la zona de la cuerda y asómate al borde. Verás a los bichos blancos en un nivel inferior lanzándote alegremente piedrecitas. Ahora tienes la oportunidad de vengarte de ellos. Apunta bien y tira la antorcha hacia donde están las criaturas. Si cae junto a ellos, dejarán de tirarte piedras, ya que se asustarán y empezarán a correr alrededor de la antorcha. Eso sí, procura que la antorcha no caiga al foso o la perderás. Luego engánchate a la cuerda e intenta llegar balanceándote hasta el rincón más alto de todos, a una plataforma de piedra con unas **barras metálicas negras. Arranca una de esas barras y tendrás una útil palanca**. Déjate caer por el lado izquierdo y ve otra vez hacia la cuerda para llegar hasta el otro extremo de la depresión. Afina bien o te pegarás un buen golpe contra las rocas. Baja a la zona inferior y coge el **botiquín grande** que hay detrás de la columna. Luego sube al bloque marrón, donde aterrizaste. Tienes ante ti un difícil reto que puede llegar a sacarte de tus casillas si no te sale a la primera. Tendrás que resbalar por las rocas inclinadas, saltando y saltando hasta llegar al inicio de una grieta que hay en una de las paredes de la depresión que hay a tus espaldas. Sube a la primera roca y salta. Vuelve a saltar hasta una más alta y cuando te impulses de nuevo, pulsa X para engancharte en el borde de la más elevada de todas. Un par más de "vuelos" y conseguirás agarrarte al filo de la grieta. Desplázate hacia la izquierda y cuando llegues a un hueco sube y arrastraste hasta un agujero. Baja un poco más adelante hasta una pequeña estancia y coge el **botiquín grande**. Luego mira en la pared del fondo y verás incrustada una extraña piedra. Usa la palanca en ella y conseguirás extraerla para ver que se trata de una **tiza**. Luego sal de ahí y déjate caer a la plataforma en la que están danzando los bichos blancos. A la izquierda hay un agujero oculto en la roca al que puedes acceder arrastrándote. Tras ensuciarte un poco más las rodillas y las manos, encontrarás otra **rosa dorada,** que representa el **Secreto 25**. Luego sal y ponte al filo de esa ladera para saltar con carrera hasta la plataforma que hay bajo el punto desde el que llegaste a esta zona. Sube hasta el túnel y retrocede hasta el principio del nivel. Ve hacia la piedra gris a partir de la cual aparecía el jinete y usa la tiza. Serás testigo de una increíble animación en la que el jinete aparece con

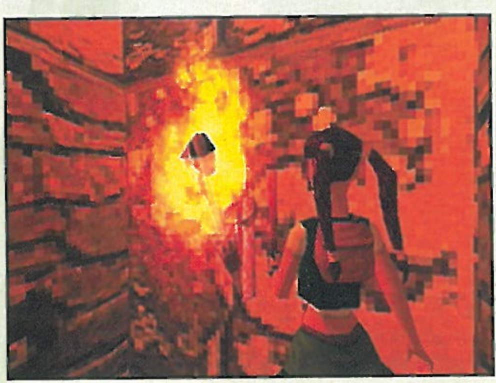












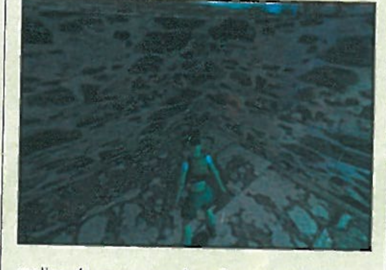










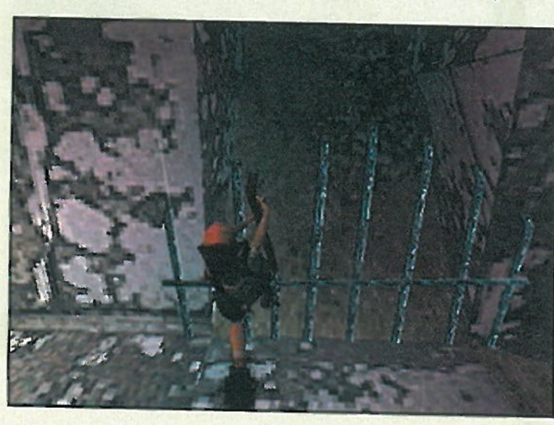




tan malas pulgas como siempre, pero que esta vez conseguirá acorralar a nuestra heroína. Afortunadamente, el cura "pasaba por allí" y consigue apartar a la chica justo en el momento en el que el jinete asestaba su golpe mortal. Lo malo es que no es tan fácil derrotar a un tipo que tiene un sable de dos metros que además ha estado aniquilando gente casi durante 700 años. El pobre cura será capturado y los dos desaparecerán. Sigue de frente cuando recuperes el control y tras resbalar por una rampa encontrarás al jinete y su cautivo. Después de que el jinete explique quien es, suelte su discursito y amenace con acabar con el cura, te pedirá "amablemente" que detengas la corriente de agua que rodea su guarida y que le retiene aquí. Gira a la derecha y corre por entre las dos edificaciones para salir a otra zona abierta con un molino de viento al fondo. Busca una cueva en el rincón de la izquierda. Salta al foso con agua y sal por el otro lado. Coge el **Secreto 26** que hay más adelante y el **botiquín grande**. No te pares ni un segundo y sal de ahí por la otra salida, arrastrándote, porque la zona empezará a arder en llamas. Cuando estés otra vez en la explanada, tírate al foso de agua que conecta con el gran lago de más adelante. Explora el fondo y verás una jaula atada a una cuerda. Si vas más al fondo, conocerás a una **extraña criatura** que no hace otra cosa que vigilar un pequeño tesoro de monedas brillantes, nadando alrededor. Debes esperar a que se aleje un poco para hacerte con la **moneda de plata** que guarda con tanto cariño. Si no calculas bien el momento justo, el bicho se dará cuenta y se enzarzará en una pelea contra ti. Afortunadamente, Lara consigue zafarse de él y escapar con una pequeña reserva de aire, por lo que tendrás que nadar hasta la superficie a toda pastilla y volver a intentar de nuevo coger la moneda.

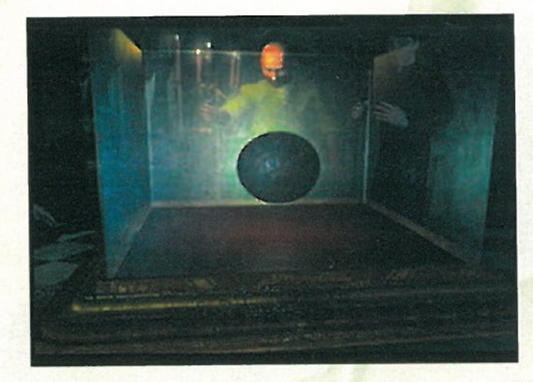
Cuando la tengas, ve rápido a la jaula que viste antes y úsala en ella para que la criatura pique el anzuelo y se meta dentro. Los bichos blancos que ya conoces perfectamente a estas alturas , izarán la jaula y se merendarán al pobre. Ahora, tienes un pasadizo libre al interior del molino, a través de la ruta que custodiaba la criatura acuática. Una vez dentro, sal a la superficie por el bordillo y sube hasta que encuentres una especie de **timón** o rueda con palos. **Tira de ella tres veces** y salta con carrera hasta el palo que sobresale de la pared a su izquierda. Lara empezará a dar vueltas, pulsa X y se soltará para aterrizar en el hueco de enfrente. Salta rápido al tablón de la izquierda y agáchate para colarte por la puerta marrón que comienza a cerrarse. No desciendas por la rampa y sube al hueco que hay sobre ella. A tu espalda verás un interruptor en lo alto que podrás accionar si saltas y pulsas X en el aire. Esto hará que se abra una compuerta en el agua, entre otras cosas.

Sal del molino y ve hacia la explanada donde está la morada del jinete. A la izquierda de la puerta de ésta, hay un riachuelo por el que podrás bucear hasta que encuentres en la pared de la izquierda otro pasadizo que te llevará al **Secreto 27**. Sal fuera y regresa a ese mismo riachuelo. Antes de que se interne en el pasadizo, hay un túnel en la pared de la izquierda por la que podrás subir hasta salir al exterior por una apertura y donde disfrutarás de una bonita vista. A la izquierda, hay un bloque de piedra al que podrás llegar con un salto con carrerilla y desde ahí al tejado de la casa del jinete (a la parte azul). Salta ahora hasta el tejado de la entrada y podrás seguir avanzando con otro salto. Sólo queda saltar hasta el tejado del molino de agua usando salto con carrerilla (pero sin pulsar X). Métete por el hueco arrastrándote y pulsa salto para que Lara se cuele dentro. Pulsa el interruptor y observa otra escena. Cuando la corriente de agua se ralentice, aparecerá el jinete fantasma riendo como un loco porque ahora ya es libre. Tras unas cuantas amenazas se propondrá aniquilar al pobre cura, pero en ese momento aparecerá Lara. La presencia de nuestra protagonista le distraerá lo suficiente como para que se olvide del cura y se dirija hacia ella. Aterrorizada, **Lara escucha como el cura le dice que lea el Bestiario para detener al jinete.** Pero con los nervios, nuestra aventurera no consigue encontrar el párrafo adecuado. Cuando Lara está a punto de morir a manos del jinete, el cura, en un valiente intento, consigue abalanzarse sobre él diabólico jinete y detenerle el tiempo suficiente para que Lara pueda hacer su trabajo, dejando al jinete clavado en el suelo, casi literalmente.

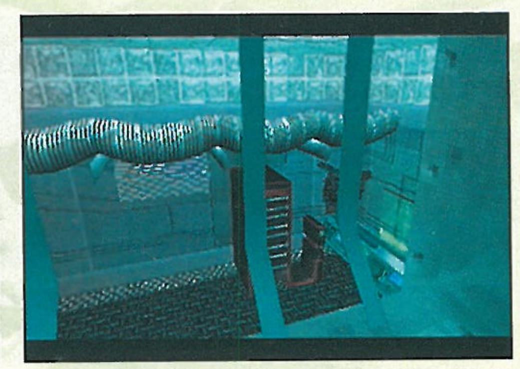


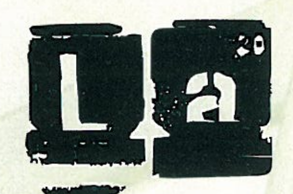




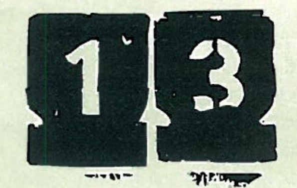






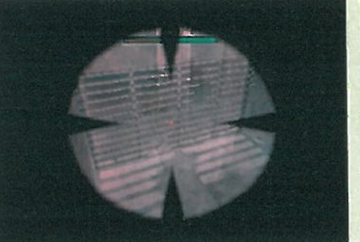


La planta 13

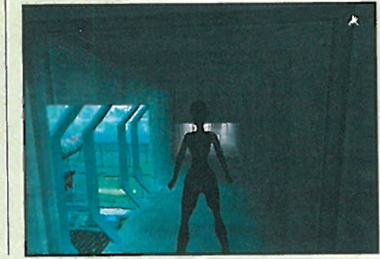


En este cuarto y último capítulo, encontrarás cosas y características nuevas en la acción. Empezando por el traje de Lara, muy parecido al de Trinity en The Matrix, siguiendo por el equipamiento. El arma que llevas es una HK5 con tres modos de disparo que se diferencian en la cadencia de fuego. También dispones de unas gafas con visión infrarroja bastante útiles. A lo largo del nivel habrá situaciones en las que no te quedará más remedio que ser sigiloso ya que de ello dependerá el fracaso o el éxito. Estas características y alguna más que ya descubrirás hacen de este capítulo el más original del juego.

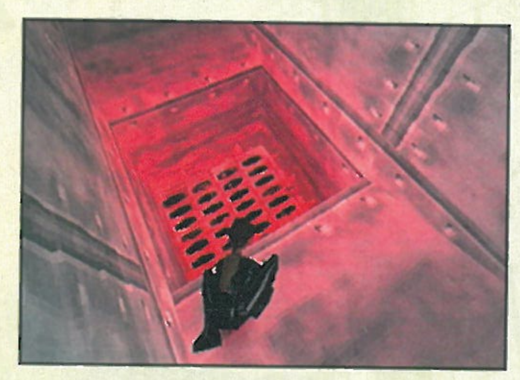
Nada más empezar, tira para la izquierda y cuando estés bajo el ventilador, equípate con tu rifle y apunta mediante la mirilla láser a la rejilla del conducto del suelo para hacerla saltar con un buen disparo. Pasa por el agujero, coge el **botiquín grande**, y más adelante serás testigo de cómo un tipo con armadura tipo Robocop coge unas extrañas armas de un aún más extraño armario. No te asustes y sigue por el conducto de delante. Cuando salgas por el otro lado, manténte bien agachadito porque en el techo hay un dispositivo **láser móvil** que puede hacerte mucho daño si lo tocas al levantarte. Ve a la derecha para hacerte con un nuevo **botiquín** y luego sigue por la izquierda.

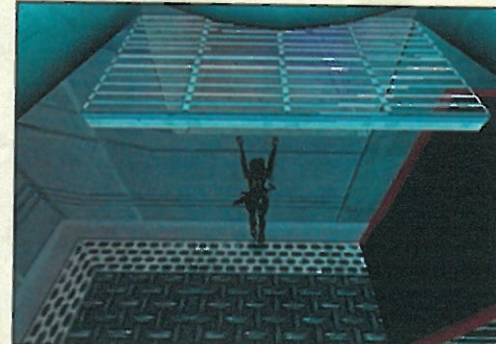


Cuando estés junto a un hoyo en el suelo, mira bien antes de meterte por él, porque hay una **rejilla láser** (otra vez, sí) que te dejaría a Lara bastante hecha polvo si la toca. Espera a que el mecanismo del techo se aleje y luego levántate para saltar el hoyo. Corre hasta llegar al final y verás dos rejillas a ambos lados. Dispara a la de la derecha y arrástrate por el conducto hasta que puedas salir a una pequeño almacén a la izquierda. Baja y registra todas las estanterías de la sala (las que están vacías puedes obviarlas) para hacerte con un **botiquín pequeño**, **munición** para tu pedazo de HK5 y un **martillo**. Sube al paquete que hay en medio de la sala y salta





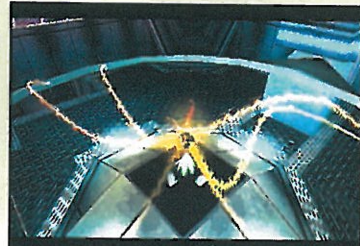


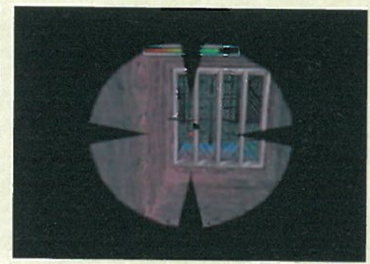












hasta el agujero del conducto por el que llegaste. Retrocede un poco y ahora abre la rejilla del otro lado. Avanza agachado y antes de salir por el otro extremo y descolgarte, mira hacia abajo. Verás un **dispositivo láser** de los que ya conoces rondando por el pasillo. Espera a que se aleje de ti y descuélgate rápidamente hasta el suelo. Continúa agachado hasta el borde de la rampa que sube. Ponte de pie cuando no haya peligro y corre hacia el final para ponerte a salvo de letal láser. Saldrás a la misma sala en la que viste al guardia blindado. Coge del suelo la rosa dorada que representa el **Secreto 28** y vuelve al conducto de aire.

Retrocede por el mismo camino esquivando las trampas con cuidado hasta llegar al pasillo donde empezaste el nivel. No avances a lo loco y mira bien, porque se habrán instalado en este pasadizo dos artefactos móviles, uno en la zona superior y otra en la inferior. Obsérvalos y descubrirás que hay un trecho al principio al que sólo llega el inferior y que además su movimiento es contrario. Cuando se aleje el inferior, síguele de pie y agáchate cuando el superior se acerque, levántate rápido y salta al que va por el suelo cuando ya venga de vuelta y corre hasta el final para permanecer agachado junto a la escalera de la pared de la izquierda. Sube rápidamente para no salir herido y da unos pasos.

A la derecha, mediante una animación, verás el Iris que buscas en este ultramoderno edificio. Bajo el ventilador que hay más adelante encontrarás un poco de **munición**. Salva la partida porque lo que se acerca no es fácil.

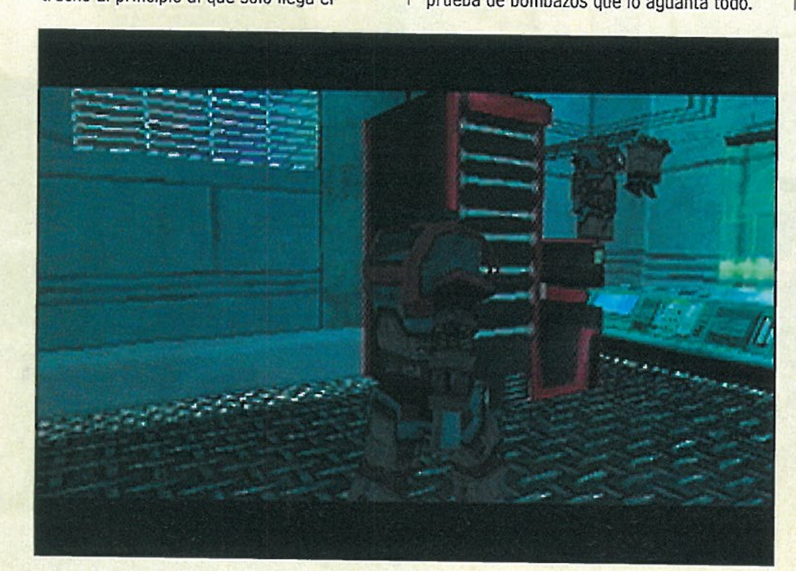
Al final del conducto verás una rejilla cerrada por un candado. Usa la mira de tu rifle para volarla y toda esa sección del conducto se caerá a la habitación inferior. Lo malo es que ahí te espera el tipo blindado de antes armado hasta los dientes. Como comprobarás, estos tipos son duros de roer principalmente porque poseen un blindaje a prueba de bombazos que lo aguanta todo. Además, va equipado con unos lanzarrayos que dejarán a Lara frita de dos solos disparos. Tu única oportunidad es dispararle en mitad de la jeta. Para ello, nada más caer a la sala, date la vuelta y apunta desde ahí a la cabeza del blindado y dispara.

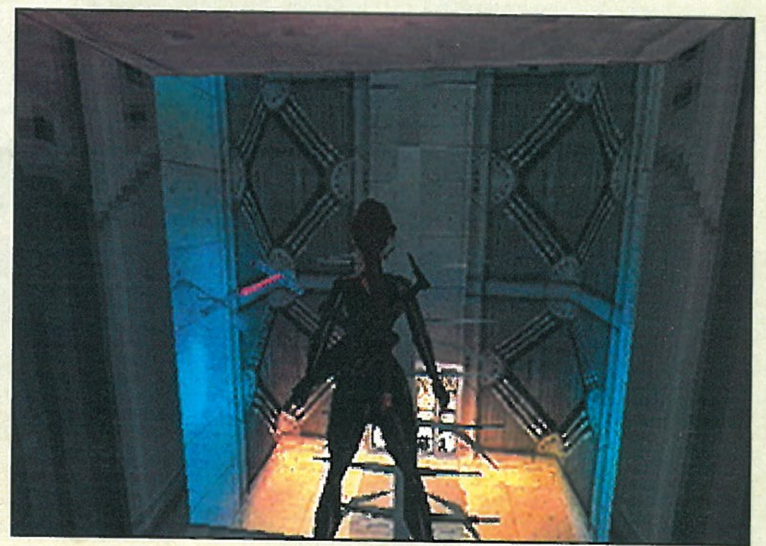
Tras superar tan difícil situación, sube al conducto por el que ibas y déjate caer por el agujero que hay un par de pasos más adelante. Empieza a correr de frente y no pares hasta que llegues junto a una escalera, porque tras de ti se sucederán unas explosiones bastante dañinas. Coge el **botiquín pequeño** y sube las escaleras.

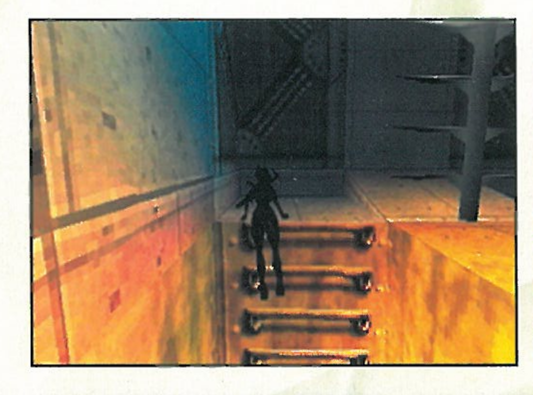
En esta enorme salas verás una extraña escalera con un **mecanismo láser** a media altura. Antes de subir por ella, sube al hueco que hay en la pared para coger algo de **munición**. Ahora sí, empieza a ascender por la escalera y espera el momento justo para pasar por la zona por la que ronda el artefacto.

Una vez en lo alto, verás una puerta que no se abre de ninguna forma. Mira a la izquierda y verás un trozo cuadrado de pared que destaca sospechosamente sobre el resto. Dispara hacia ella y la tirarás abajo. Sube al conducto y en la salida del otro extremo verás a un guardia rondando. Antes de bajar por ese lado, deja que pase y luego hazlo rápidamente porque si te descubre una ametralladora automática te coserá a balazos.

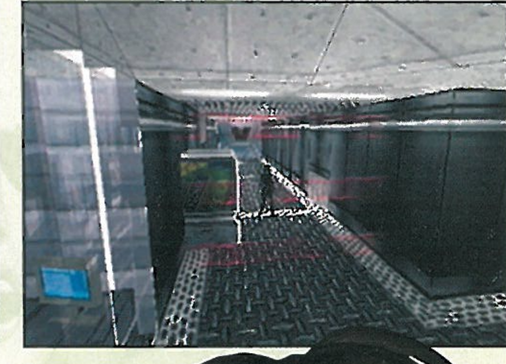
Una vez en el pasillo, acaba con el guardia fácilmente y ve hacia la rejilla que hay más adelante en la pared opuesta, antes de la **valla láser**. Rómpela y cuélate para salir por el otro lado otra vez al pasillo. A tu derecha verás una cristalera y detrás de ella, un guarda dormitando en una silla. Acércate a él sin hacer ruido, es decir, andando, y coge la **tarjeta de seguridad** de encima de la mesa. Úsala en la puerta que hay en esa misma sala y registra las estanterías para hacerte con un **botiquín pequeño** y algo de **munición**. Sal de nuevo al pasillo y abre la puerta del ascensor mediante el botón.



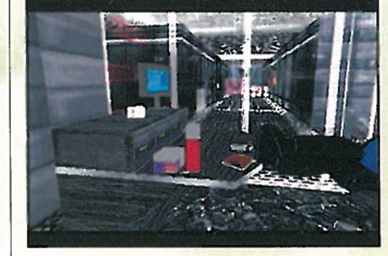












Monta y sube a la planta 16. Verás un par de guardias charlando hacia la derecha. Acaba con ellos y con un tercero que aparecerá al oír los disparos y ve hacia la izquierda. Usa la tarjeta en el lector de la pared y se abrirá la puerta triangular. Pasa a la sala sin armas y no molestes a los científicos de traje naranja, más que nada, porque hay una ametralladora automática en el techo. Pulsa el botón que hay más al fondo para activar un **holograma** y sal. Sigue hasta el otro extremo del pasillo y acabarás llegando a una sala con una **pirámide azul** y bajo ella el Iris. Sigue por la puerta del otro extremo y verás a otro científico. Pulsa el botón de su derecha y saldrá un traje del armario que dejara caer el **disco de acceso** a datos. Regresa al ascensor y baja, mata a los guardias y ve hasta el otro extremo del pasillo. Usa el disco en el lector que hay en la pared, junto a la rejilla de ventilación, para que se abra. Sube por ella, y con mucho cuidado acércate a la barra que desciende, evitando las explosiones que podrían dejar a Lara más morena de lo deseado. Cuando hayas bajado un poco salta y aterrizarás de espaldas en otro conducto que lleva al **Secreto 29**. Sigue bajando y pasa por el agujero. Saldrás a una pasarela de una enorme cámara y Zip empezará a hablarte. Cuando acabe (sí que habla este chico), sigue hasta una sala pequeña donde encontrarás en las estanterías, un **botiquín pequeño** y el **paño**.

Sigue y baja unas escaleras donde no te quedará más remedio que cargarte a otros dos tipos blindados de la misma forma que usaste con el anterior. Abre la puerta pequeña del fondo que tiene lector de tarjetas y coge de los armarios, antes de que esos bichos salgan de las urnas, dos botes de **cloroformo** y un **botiquín grande**. Luego sal y abre la puerta triangular de cristal.

Pasa y ármate otra vez con el rifle porque tras la siguiente puerta hay otro guardia blindado que deberás matar. Coge el **disco de acceso al laboratorio** y sigue para usarlo en una terminal. Pasa por ese pasillo y avanza con mucho cuidado, ya que al girar la esquina a la derecha verás una guardia patrullando. Si te descubre antes de que acabes con él, se abrirá una trampilla en el techo y una ametralladora de llenará de plomo.

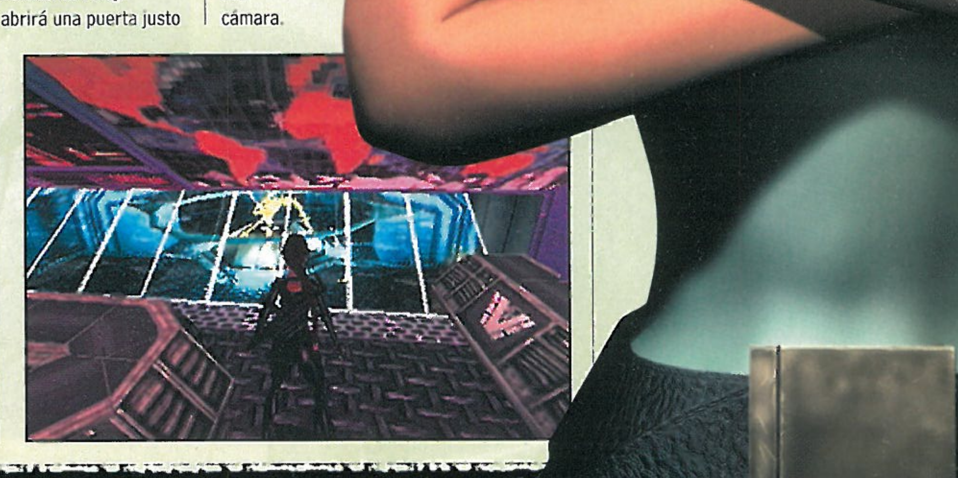
Una vez consigas pasar por la siguiente puerta, verás a un científico con traje naranja. Mátalo y se abrirá una puerta justo junto a la terminal donde usaste el disco de acceso. Ve hasta allí acabando con todos los guardias y avanza hasta salir a un pasillo con un artefacto láser de los que ya conoces. Cuando pase a la derecha, corre hacia la izquierda para hacerte con el **Secreto 30**.

Cuando se vuelva a alejar, regresa al medio del pasillo para pasar cuando puedas hacia la derecha. Pasa por la siguiente puerta y sube las escaleras hasta arriba.

Verás desde un ventanal el **Iris**. Junto a la puerta hay un interruptor que al accionarlo desactivará momentáneamente el escudo del Iris.

Tendrás que bajar a toda pastilla y cogerlo antes de que se vuelva a activar. Con el preciado artefacto en la mochila, sal por la puerta de esa cámara.





Escapada con el iris

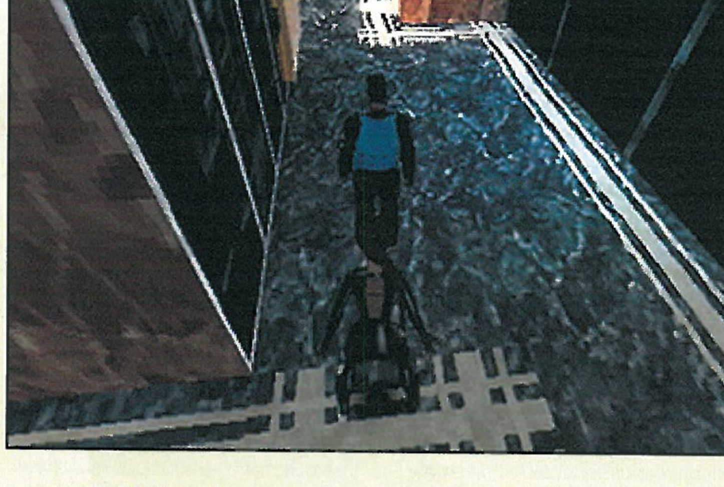






Camina por el corredor hasta que oigas al pesadito de tu compañero soltarte otra parrafada interminable. Esto ocurrirá en una especie de sala de espera con unos sofás y una repisa en la pared. Cuando acabe la charla, acércate a ella y Lara dejará su rifle. La razón de ello está en el secreto que oculta el pasillo que tienes delante. En una de las paredes hay un sistema de seguridad con un dispositivo de rayos X que detectará si llevas un arma encima. Tras esta primera fase, comenzará la segunda: tiro al pobre iluso. Del techo saldrán ametralladoras automáticas que te dejarán con más agujeros que un queso. Como no queremos que nuestra querida Ms. Croft acabe tan mal parada, en los siguientes minutos (u horas, nunca se sabe) nos entretendremos buscando el interruptor de turno que desactiva los rayos X.

Deleítate con la escena, parecida a la que aparecía en cierta película sobre Marte de una austríaco musculoso, aunque probablemente preferirías que la capacidad de penetración de los rayos X fuera algo más superficial, ¿verdad? (nosotros también, pero en fin). Además de ver el esqueleto de Lara, podremos averiguar que hay en el interior de esas dos cajas tan sospechosas. En la primera de ellas, vemos un artefacto que nunca antes habíamos visto, ni esperamos ver demasiado cerca porque se trata de una peligrosa bomba incendiaria. La segunda es más inofensiva y podremos abrirla tranquilamente para coger un **botiquín** de su interior. Camina un poco más y cuando salgas al siguiente pasillo, mira a la derecha y verás en el suelo algo de **munición**. Antes siquiera de acercarte, ponte las **gafas infrarrojas** y echa un vistazo (pulsando X) más allá del cargador. Verás unas bonitas **barreras láser** invisibles para el ojo humano, que con sólo rozarlas te dejarán un color de piel "monísimo". Ahora que ya estás advertido, cógelo con cuidado y da media vuelta sin usar la voltereta, claro.
Ve hacia el lado contrario del pasillo y verás un monitor junto a una puerta pequeña. Sigue por el pasillo que hay a su izquierda y pasa por la siguiente puerta hacia otro corredor. A la derecha podrás ver un portón con un panel numérico en la pared que de momento no puedes abrir, ya que necesitas una clave de acceso. Continúa por el otro lado y encontrarás un serie de oficinas con un mobiliario algo escaso. En la primera de la derecha verás unas estanterías y unos cajones entre otras cosas. Examínalos concienzudamente y obtendrás una botella de **cloroformo**. Sal y avanza por el pasillo hasta que veas una escena en la que se te muestra un guardia de espalda, algo distraído. Tras esto, entra en la siguiente habitación y busca un **paño** en uno de los cajones. Combina este último ítem con la botella de cloroformo y acércate sigilosamente (más concretamente, andando) al guardia. Usa el paño en él y una escena te mostrará la habilidad de Lara para hacer que los hombres caigan a sus pies (en este caso, al guardia seguro que le hubiese gustado otro método).

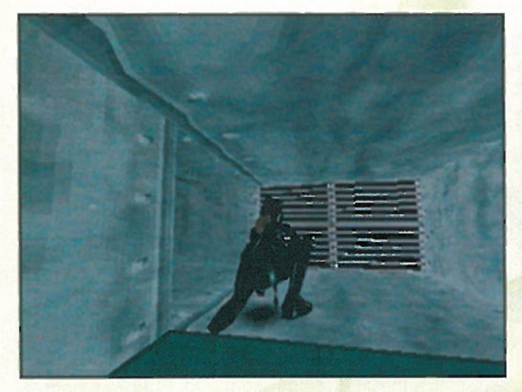




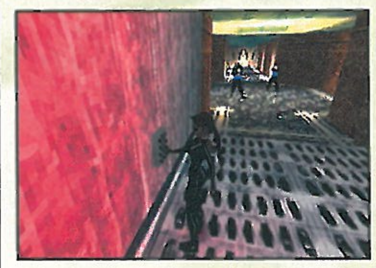










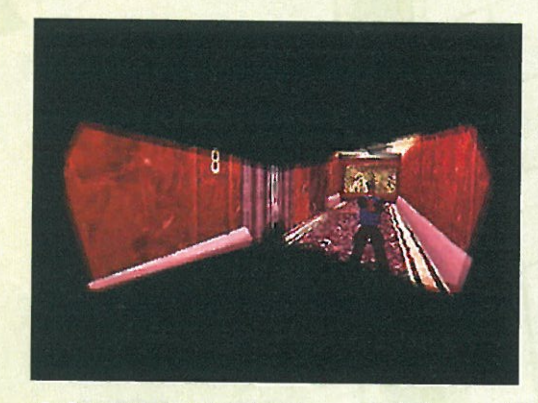




Continúa de frente y visita las tres siguientes habitaciones de la izquierda para hacerte con más **cloroformo** y una **tarjeta de acceso** a la sala de descanso. Si observas bien la tarjeta, verás que hay un número inscrito en ella: 8526. Como habrás adivinado (en PlayManía GT consideramos a nuestros lectores gente con una intuición especial), ese es el número que deberás teclear en el panel de la puerta que no pudiste abrir al principio.
Una vez desbloqueada, pasa y verás las puertas de los servicios femenino y masculino. Entra en el primero, en el de mujeres (nuestro gozo en un pozo, no hay nadie en el interior) y abre la puerta central de los compartimentos para hacerte con un **botiquín grande**. Luego sal y entra en el masculino (si eres mujer, tu gozo en un pozo también) y patea la puerta del primer inodoro. Entra y verás como la perspectiva cambia a otra en la que se puede ver perfectamente un panel del techo bastante agrietado. Salta justo desde la entrada del compartimento pulsando X a la vez para que nuestra heroína tire del asa y abra la trampilla. Sube al conducto de ventilación y avanza con muchísimo cuidado porque más adelante hay un foso de altura más que suficiente para romperte todo los huesos. Descuélgate por el borde y suelta el botón X para volverlo a pulsar inmediatamente y así engancharte a un pequeño agujero que hay abajo. Desde ahí, podrás soltarte con cierta seguridad. Continúa unos pasos y, tras arrastrarte un poco más, llegarás a un sitio no apto para los que sufren de vértigo: el hueco del ascensor. Descuélgate con cuidado y desciende poco a poco por la pared escalable hasta el fondo. Si sigues pulsando el botón de dirección hacia abajo, Lara se balanceará hacia delante y a los lados. Cuando se impulse hacia el interior de la pared, suelta X y caerás dentro de un hueco que hay en la pared. Recoge la rosa dorada que hay a tus pies y que representa el **Secreto 31**.
Da media vuelta y verás una cadena que asciende enfrente de ti. Sube por ella hasta casi la cima y salta hacia atrás con cuidado para caer sobre una plataforma. A tu derecha podrás ver, entre el ascensor y la pared, una barra horizontal a la que tendrás que saltar usando carrerilla. Cuando Lara empiece a hacer de trapecista dando vueltas sujeta a la barra, pulsa X y saltará al hueco de la pared del frente (impresionante).
Desde ahí, y con un salto corto en diagonal, podrás subir al techo del ascensor. Mira bien y descubrirás una trampilla de color más oscuro que el resto. Ábrela y baja al interior del elevador para pulsar el botón que lo pone en movimiento. Cuando se pare en una planta superior y te acerques a las puertas para que se abran, una animación te advertirá sobre la presencia de un guardia hacia la derecha. Camina a sus espaldas silenciosamente y monta en el ascensor de al lado.
Pulsa el botón para que suba y serás recibido por un comité de bienvenida: dos policías y un guardia blindado. Como podrás suponer, se liarán a balazos contigo nada más verte. No seas kamikaze y ni se te ocurra enfrentarte a ellos porque durarás menos que un caramelo a la puerta de un colegio. Lo único que puedes hacer es ir a toda pastilla a pulsar el botón del ascensor de nuevo. A pesar de tus reflejos, el ascensor quedará demasiado dañado y empezará a precipitarse al vacío. No pierdas un segundo y acciona el interruptor otra vez para que se activen los frenos de emergencia.
Afortunadamente los daños no han sido demasiado graves y nuestra protagonista podrá seguir sin problemas. Sube por el agujero que hay junto a la puerta atascada y una vez en el exterior acércate al borde de la izquierda. Salta para engancharte a la barra horizontal y haz un "vuelo" hasta la pasarela metálica de la pared de enfrente. Sube por el trecho escalable de la derecha y cuando lleves unos 15 pasos subiendo, salta para caer de espaldas en otra pasarela. Tendrás que saltar a otra barra y de ahí a un lugar seguro en el otro extremo. Sube por el conducto que hay en lo alto, y tírate por la rampa. Cuando llegues a una nueva sala, aún derrapando, salta y engánchate a una barra que hay en lo alto. Como podrás ver, te has librado de una buena, ya que de no saltar hubieses caído en un foso con magma. Quédate dando vueltas hasta que el fuego que hay en la pared se apague temporalmente. Salta a la siguiente, y espera a que las llamaradas de enfrente cesen, momento en el que deberás aprovechar para llegar hasta la pasarela metálica. Da dos pasos atrás rápidos y descuélgate por el filo para subir por el lado derecho, donde las llamas no te alcanzarán. Ahora tendrás que saltar hacia el hueco que hay en la pared opuesta y usar otra vez tus habilidades como trapecista al tener que cruzar una fina tubería. Cuando llegues al otro extremo déjate caer por la rampa y llegarás hasta un pasillo.
Desgraciadamente, te espera un guardia del que no podrás defenderte porque no llevas











ningún arma contigo. Corre hacia la derecha esquivando sus balas en la medida de lo posible hasta que estés frente a una gran pecera. El guardia se encargará de romper el cristal y permitirte así hacerte con el **Secreto 32**. Ve por la derecha hasta que salgas a una gran estancia ovalada con una rampa en la zona central. Sube por ella y no te acerques a la barrera láser. La perspectiva cambiará y te darás cuenta de que un francotirador te está cosiendo a balazos, así que vigila tu barra de energía si no quieres tener un disgusto. Ve hacia la izquierda por el borde hasta que llegues a una puerta de madera doble. Sube por la rejilla que hay a la izquierda para acceder al nivel superior. Sigue bordeando la cámara por la pasarela mientras esquivas el fuego enemigo y encontrarás un interruptor que al pulsarlo abrirá la puerta del nivel inferior. Antes de bajar, acércate al extintor que hay a la derecha del botón y haz que el francotirador le acierte con uno de sus disparos. Aléjate un poco para que la explosión no te alcance y luego entra en el pasillo oculto que ha aparecido. Ante ti tendrás el **Secreto 33**.

Ahora sí, baja a la zona inferior, cruza el portón que has abierto con el interruptor y camina por el pasillo hasta casi el final. Ni se te ocurra bajar el pequeño escalón porque quedarás carbonizado al instante, como puedes comprobar si usas tus gafas especiales. Espera a que un guardia se acerque por sorpresa por tu espalda y empiece a dispararte. Al igual que la situación anterior, debes intentar dirigir sus disparos a la pecera que hay en la pared. Cuando el agua se derrame en el suelo, inutilizará la trampa láser.

Sin perder un segundo, corre a pulsar el botón de la pared de la izquierda para que se abra la puerta que hay al lado. Continúa como alma que lleva el diablo ya que al guardia anterior se le unirá uno con armadura y un lanza-descargas. Llegarás a una habitación que se sellará tras de ti, aunque esto no detendrá a tus perseguidores durante mucho tiempo. Cuando acabe la charla con Zip, acciona los dos interruptores grises de la puerta de enfrente mientras aguantas de mala manera el fuego de dos ametralladoras. Al final de ese corredor gira a la derecha y entrarás en una cámara con un extraño artefacto en la zona central. A la izquierda hay una sala llena de cofres, pero ni se te pase por la cabeza abrir ninguno de ellos. Justo encima de la puerta verás como destaca una trampilla sobre el resto del techo. Ábrela y sube al conducto para salir a una sala de control donde debes pulsar el interruptor gris. Con ello, habrás hecho que el sistema de rayos X que vigila la estancia de las cajas se active. Regresa por el conducto de aire hasta esa sala y podrás comprender porque te advertíamos que no abrieses los cofres (en casi todos hay una bomba). Abre la única que no contiene un artefacto explosivo y coge el **disco de acceso** de la sala teletransportadora.

Ahora sal a la cámara contigua y ve a la entrada para usar el disco en la terminal de control. Si te das media vuelta verás que el artefacto de la zona central se ha activado. Sitúate sobre la luz que sale del suelo y usa el Iris. Comprobarás porque todo el mundo desea tener en su poder esta reliquia.

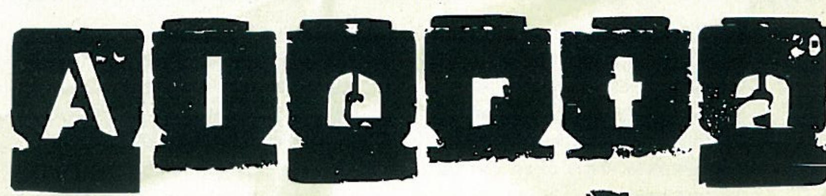
Tras unos bonitos fuegos artificiales aparecerás en una sala similar. Date una vuelta por ella y busca un agujero en el suelo por el que abandonarla. Al final del trayecto tendrás que abrir una trampilla para salir a la parte inicial de esta fase. Ve a la sala de espera donde abandonaste la preciada arma y recógela de la misma repisa de donde la dejaste. Ahora, tras tanto esfuerzo, podrás atravesar el pasillo con el sistema de seguridad de rayos X sin ningún temor. Avanza un poco y gira en el siguiente corredor a la izquierda. Verás un monitor junto a una pequeña puerta y justo a su derecha un extintor rojo. Aléjate un poco de él, equípate con el rifle y dispárale para que esa parte de la pared salte por los aires.











Alerta roja

El nivel empezará mediante una animación en la que un guardia de seguridad informa a sus superiores, unos ancianos muy poco agradables, de que una intrusa ha superado sus medidas de seguridad y ha escapado con el Iris en su poder. Tras observar durante unos momentos un enorme monitor, la escena cambiará al exterior del edificio.

Lara intenta escapar por las escaleras de incendio del edificio, pero un helicóptero de combate lanza un misil a la estructura y deja todo hecho un auténtico desastre (como se las gastan estos tipos).

Comenzarás en una escalera casi destruida. En esta parte de la fase debes andarte con más ojos que una tarántula porque los daños en la estructura han sido muy graves y pueden desplomarse tramos de la misma cuando menos te lo esperes.

Nada más subir unos cuantos escalones, te encontrarás con un guardia blindado. Pero si no avanzas demasiado, él no será capaz de verte y podrás eliminarlo con facilidad mediante un sólo disparo en mitad de la jeta. Continúa subiendo pero teniendo mucho cuidado con una sección de la escalera que se derrumbará bajo tus pies. Cuando esto ocurra, verás que el metal ha abierto un agujero en la pared, justo enfrente de donde mataste al tipo con armadura. Sube un poco y descuélgate por la sección de escalera derruida para colarte dentro de agujero y hacerte con el **Secreto 34**.

Sal de ahí dejándote caer sin miedo a la parte inferior y continúa subiendo hasta que veas que las paredes toman un color marrón, como si estuvieran desconchadas. En esta zona extrema tus precauciones ya que el metal cederá cuando estés a medio camino, por lo que tendrás que saltar hacia delante para llegar a una zona segura.

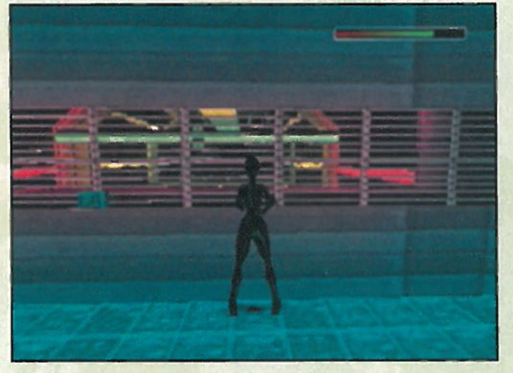
Junto a la pequeña hoguera hay un trozo de pared que destaca sobre el resto. Ponte de cara a él y pulsa X para que Lara lo eche debajo de una patada digna de Roberto Carlos. Habrás descubierto un pasadizo por el que tendrás que continuar agachado hasta salir a una sala con rejas por techo. Espera a que el guardia que hace ronda sobre ti se aleje, y tira de la trampilla del techo, hacia abajo. Desenfunda tu arma y acaba con el molesto enemigo, procurando que él te haga la menor "pupa" posible.

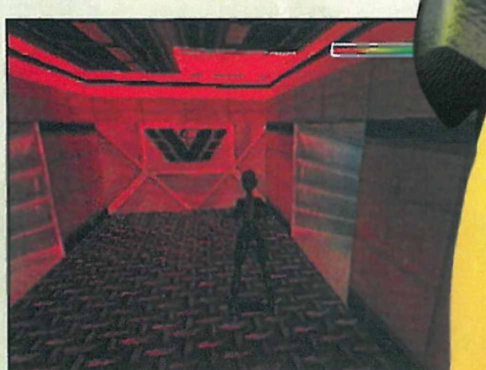
Luego sube y avanza pero sin girar a la derecha. Si quieres saber porqué lo decimos, no tienes más que ponerte las gafas de visión infrarroja y echarle un vistazo al pasillo (verás un montón de **trampas láser**). Coge, de las cajas que hay a la izquierda, un garfio para el lanzador de ganchos (que todavía no tienes en tu poder) y **munición para la HK5**.

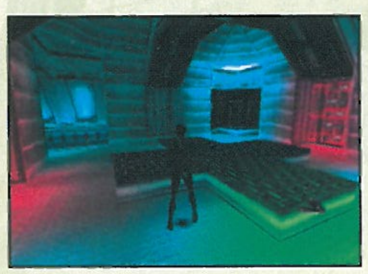
Ahora equípate con ella y apunta a la **válvula** que hay al fondo del pasillo y dispara. El vapor que sale de ella te permitirá ver perfectamente los haz de láser. Si los observas bien, te darás cuenta que están situados sobre las líneas blancas del suelo y que desaparecen dos veces cada cierto periodo de tiempo. Una de las veces que desaparecen lo hacen por bastante más tiempo que la otra. Aprovecha esta última ocasión para atravesar poco a poco el pasillo, sin prisas.

Al final de éste a la izquierda y sobre unas cajas conseguirás un **botiquín**. Ve hacia el otro extremo del pasillo y aniquila a un guardia para luego montar en el ascensor que hay al final. Pulsa el botón para ponerlo en movimiento y sal en la siguiente planta. Otro soldado te saldrá al paso y tendrás que acabar con él. De las dos puertas de cristal que tienes enfrente, sólo se abrirá la izquierda.





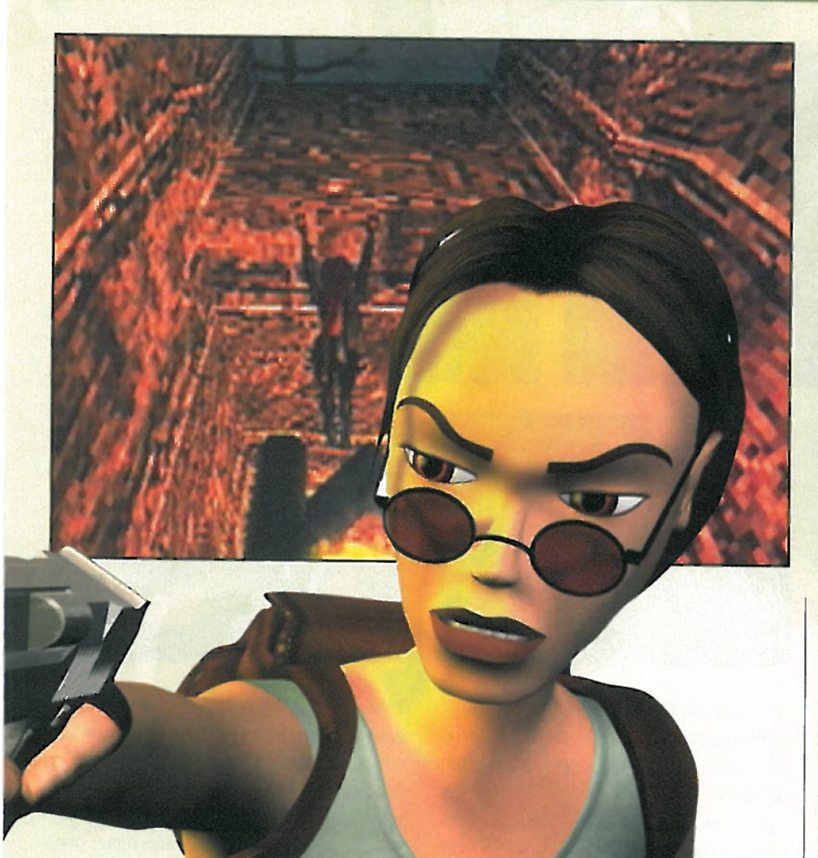


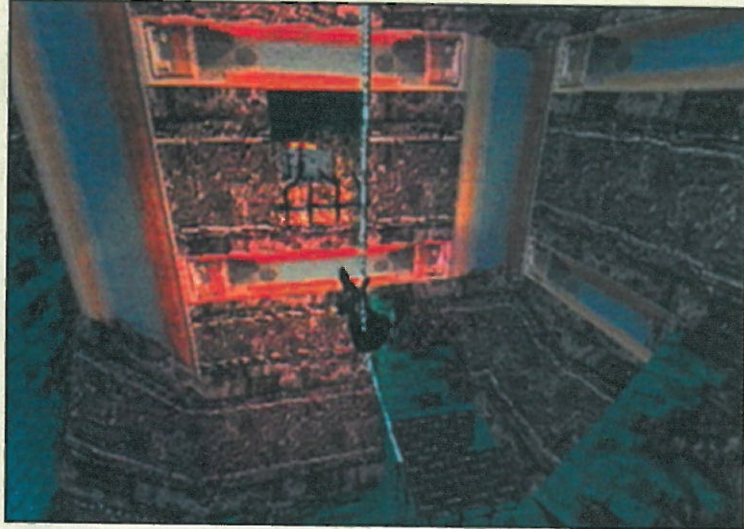














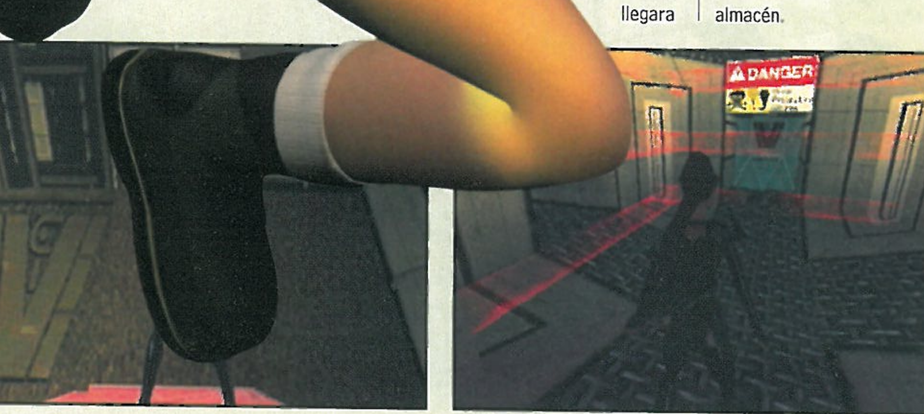
Antes de hacer nada, salva la partida y pulsa el botón que hay en el medio de la sala tras coger la **munición**. Tendrás que apuntar a los objetivos que aparezcan en la estancia contigua y abatirlos antes de que rebasen la línea media. Si eres lo bastate bueno, una luz se encenderá en la zona donde aparecían los blancos. Si esto llegara a suceder, podrás salir y meterte por la otra puerta de cristal, si no, no tendrás que someterte a otra larga sesión de prácticas, que tengas suerte.

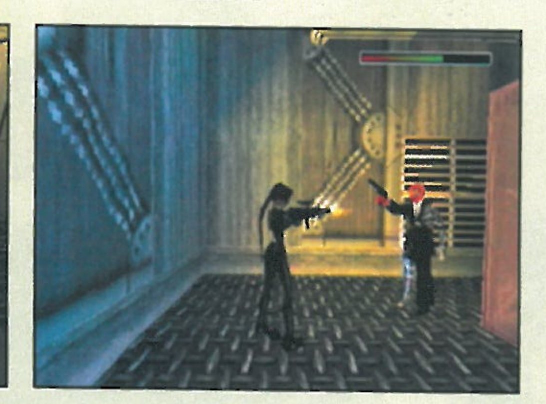
En esta ocasión el tiro al blanco será más difícil ya que aparecerán varios objetivos a la vez y además tus errores serán penalizados con gas venenoso. Si fallas quedarás atrapado en la sala hasta que mueras asfixiado. Si lo haces lo suficientemente bien también recibirás tu ración de gas, pero podrás salir de ahí con vida. Un botiquín puede arreglarlo todo.

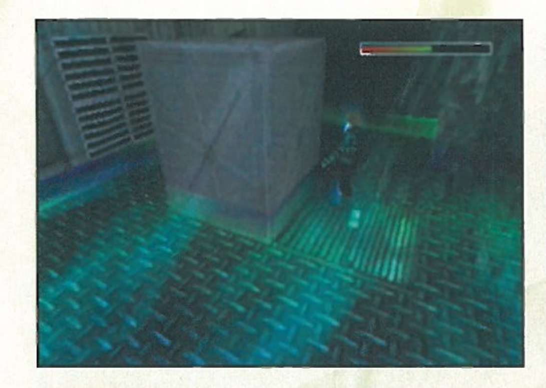
Ve hasta el final del pasillo y entra en la sala de la derecha. Recoge el **lanzador de ganchos** de detrás de los rayos láser verdes y toda la **munición** que veas por ahí. Acaba con el soldado que aparecerá por tu espalda sin pensártelo dos veces, y sal por la otra puerta de esa estancia hacia un gran almacén.

Elimina a un guardia más y recoge toda la **munición** que hay encima de algunas cajas. Mira ahora hacia arriba y verás una rejilla en mitad del techo. Súbete a alguna caja y dispara con el lanzador de ganchos hacia esa rejilla cuando el punto de mira se vuelva cuadrado y de color verde. De este modo, una útil cuerda quedará enganchada del techo y podrás usarla como te apetezca. Sube a ella y comienza a balancearte para coger el impulso suficiente y poder saltar así hacia la pared desconchada que tienes enfrente. Lara quedará colgada y podrás desplazarte lateralmente hasta el agujero que hay en la pared. Tírate por la rampa y caerás por el corredor anterior. En ese momento aparecerá una pareja de guardias con armadura que tendrás que eliminar de la forma que ya conoces. Te darán bastante guerra, pero ya sabes, apunta a su cara.

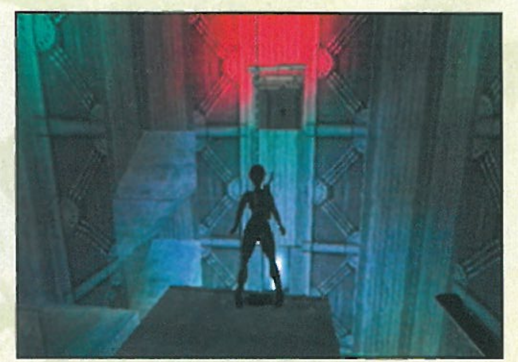
Si superaste la segunda prueba de tiro al blanco, podrás pasar a la sala de la derecha y hacerte con el **Secreto 35** y algo de **munición**.

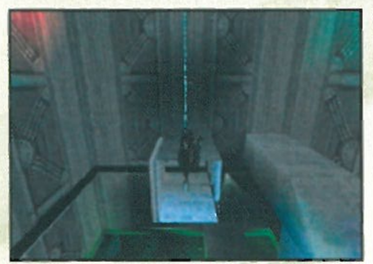


















Ahora tendrás que regresar hasta la escalera derruida del principio por el camino que has utilizado para llegar hasta aquí. Usa el lanzador de ganchos para lanzar una cuerda al techo del hueco de la escalera y luego salta hasta ella para balancearte y alcanzar el agujero de la pared opuesta. Cuando empieces a deslizarte, salta para agarrarte al escalón y evitar así que caigas en la hoguera y nuestra querida Lara se achicharre.

Métete por el conducto del aire y cuando llegues al final date la vuelta y asómate. Verás que hay una caja debajo de ti pero no en tu vertical, así que asoma la cabecita, ponte en diagonal y pulsa adelante y salta para que Lara caiga sobre la caja. Desde ahí, aniquila al soldado que hay abajo antes de que te vea, porque si te ve antes, activará una ametralladora automática que te dejará como un colador. Una vez eliminado, baja y pulsa el botón para que se abra la puerta que hay al lado que da a un corredor.

Monta en el ascensor que hay a la derecha y acciónalo. Cuando salgas de él dos soldados se te vendrás encima desde el techo descendiendo por cuerdas. Acaba con ellos rápidamente y luego sube los escalones y colócate de espaldas al interruptor. Coge carrerilla y salta hasta la cuerda para llegar balanceándote hasta las cajas que hay enfrente. Salta y abre la rejilla del techo y métete por el conducto tras matar a dos guardias más.

Encontrarás dos intersecciones, pero no tendrás ningún problema porque sólo podrás seguir por un único camino. Saldrás a una estancia con tuberías, desciende a la zona inferior y súbete a la caja que hay para hacerte con algo de **munición**. Desde esa misma posición, empieza a disparar al **tipo con frac** que hay debajo. Te darás cuenta al poco tiempo que es una especie de cyborg que aguantará bastantes impactos. Cuando veas que empieza a echar chispas por todos lados, apunta a la **válvula roja** de la tubería que hay en la pared y dispárale. Empezará a salir agua a raudales lo que hará que el cyborg sufra un oportuno cortocicuito y no te dé más la lata.

Ahora deberás saltar hasta la gran tubería gris que hay en un rincón (la que tiene un lado inclinado) y mantener el botón de salto pulsado. De una forma bastante espectacular conseguirás llegar hasta la parte más alta de la sala. Salta sobre la tubería que tienes a la derecha y déjate caer desde ella a la verja negra que hay más abajo. Coge el **garfio** para el lanzador de ganchos y úsalo en la rejilla del techo para dejar una cuerda colgando.

Vuelve a subir a la tubería y salta a la cuerda usando la carrerilla. Balancéate para llegar al hueco que hay en la pared opuesta y pulsar el interruptor que allí hay. Esto hará que el agua que hay en el fondo de la sala desaparezca, para que de este modo puedas pisar tierra firme sin peligro. Recoge el **botiquín grande** y, junto al cyborg, la **Llave Bit** (izquierda). Tendrás que regresar y volver a accionarlo para que vuelva a inundarse la sala y el conducto de ventilación se abra.

Sal por él y ve a la última intersección para seguir de frente. Un **helicóptero** empezará a dispararte a través de unas cristaleras. Cada vez que te acerques a una bombona amarilla, salta para evitar la explosión y caer al sótano de debajo.

Tómate un respiro en la sala de los sofás y pasa al bar, aunque no será para tomarte un refresco precisamente. El pesadito del helicóptero volverá a aparecer y soltar plomo por un tubo. Arrástrate por detrás de la barra para llegar hasta un interruptor que, por supuesto, debes pulsar. Da media vuelta hasta el punto en el que apareció el helicóptero por primera vez. Es bastante conveniente que salves.

Por el camino, encontrarás a otro de esos tipos con metal debajo de la piel y vestidos con un bonito frac. Dispárale un poco y haz que te siga hasta el punto donde te hemos indicado. Procura que no se quede demasiado atrás mientras saltas los boquetes que provocaron los misilazos del helicóptero. Si esto ocurre, tendrás que cargar una partida anterior ya que es muy posible que el pobrecito no "sepa" salir del agujero, y te aseguramos que lo necesitas para tus propósitos. Si lo llevas a tu espalda, gira a la derecha al llegar al punto en cuestión.

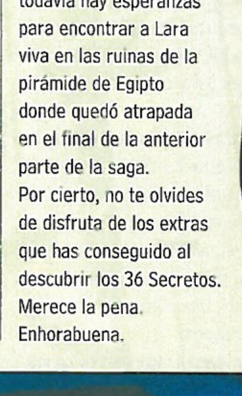








Pasarás por encima de una rejilla y luego tendrás que girar a la izquierda un par de veces seguidas para llegar hasta un interruptor que hay bajo la rejilla. Al pulsarlo, se cerrarán dos puertas encima de ti, formando una trampa sin salida. Tu objetivo es hacer que el robot quede atrapado en este mecanismo, algo que puede costarte más de un intento. Cuando lo consigas, sal de ahí y ve hacia la izquierda hasta ver unas barreras láser.
Toma la dirección de la izquierda hasta una estancia con gas venenosos. Si no quieres morir asfixiado, agáchate para recuperar algo de aire y luego sal por la puerta de enfrente. Gira a la derecha hasta una sala con un interruptor sobre una caja marrón. Púlsalo y se abrirá en esa misma cámara un agujero en la pared. Pasa por este boquete para poder coger, por fin, la última rosa dorada del juego, el **Secreto 36**.
Regresa a la primera cámara con gas y aniquila a los soldados que se crucen en tu camino. No te entretengas demasiado, que tienes mucha prisa. Ve por la única puerta de las tres que todavía no has abierto. En esta estancia verás, a través de un cristal, al cyborg dando vueltas para arriba y para abajo, atrapado en tu trampa. Pulsa el interruptor que hay en la pared y el gas de la sala en la que estás se lo "regalarás" a él. Podrás ver como muere, tras una terrible agonía. ¿A un robot al que le afecta el gas? Cuando haya caído por fin, ve hasta donde está, pero después de volver a pulsar el interruptor de esa cámara y abrir las compuertas de la trampa.
Coge lo único que ha quedado de el cyborg, la **Llave Bit** (derecha). Combínala con la otra llave que ya tienes, la izquierda.
Con el artefacto resultante en tu poder. Ve de nuevo a las vallas láser para tomar el camino de la derecha. Cuando llegues a la rampa gris por la que resbalaste hasta aquí, da media vuelta y sube por la pared escalable.
Una vez que te encuentres en la cima, tendrás que empezar a descender, eso sí, con mucho cuidado, usando unas cajas. Ya en el suelo, encontrarás la puerta que lleva a la salida y al fin de esta aventura.
Disfruta de la escena final, en la que descubrirás que todavía hay esperanzas para encontrar a Lara viva en las ruinas de la pirámide de Egipto donde quedó atrapada en el final de la anterior parte de la saga.
Por cierto, no te olvides de disfruta de los extras que has conseguido al descubrir los 36 Secretos. Merece la pena. Enhorabuena.





TRUCOS

NUEVOS MOVIMIENTOS

→ Andar en la cuerda floja: Simplemente camina sobre cualquier cuerda o barra manteniendo el equilibrio. Si Lara pierde el equilibrio usa la dirección del lado contrario al que Lara vaya a caerse para contrarrestar la caída, si no lo haces caerá.

→ Barras Paralelas: Pulsa el botón de Acción para agarrar las barras y balancéate en ellas.

→ Girar hacia adelante: Hay varios lugares en el juego donde tendrás que usar este nuevo movimiento. Mientras estás agachado, simplemente pulsa Salto para girar hacia delante. Viene muy bien, sobre todo cuando intentas arrastrarse dentro de una zona baja.

CONSEJOS

Para que no tengas ningún problema a la hora de ayudar a Lara en sus nuevas aventuras, vamos a darte una serie de consejos y ayudas.

→ Ojo con las caídas.
Para evitar hacerte más daño del necesario a la hora de dejarte caer de algún sitio, descuélgate del lugar donde estés y aguanta en esa posición unos momentos. Después, déjate caer y verás como el daño recibido será mínimo o ninguno. También puedes minimizar el daño de caídas largas pulsando el botón de girar nada más llegar al suelo.

→ Salud contra combate.
A veces verás que es mejor echar un vistazo y evitar conflictos innecesarios, en este juego no se trata (nunca lo ha sido) de matar a todo lo que se mueva, da lo mismo que dejes algún enemigo vivo (siempre y cuando no sean los importantes). En los últimos niveles la munición y los botiquines son escasos y muy alejados unos de otros, así que a veces será mejor usar la discreción y pasar desapercibido, que liarse a tiros con todo bicho viviente. Utiliza los movimientos de caminar, agacharse y arrastrarse para apoyarte en tus tácticas. También puedes probar tus habilidades de sigilo, eliminando a tus enemigos de una forma rápida y silenciosa. El uso de la mirilla con el revolver te será necesario más de una vez en diversos niveles.

→ Eligiendo al blanco.
Lara contará ahora con un sistema manual de localización de enemigos, con lo que podrás elegir a quién disparar. Un simple toque del botón para Mirar (L1) hará que se seleccione el blanco más cercano mientras que si pulsas el botón varias veces, la selección de objetivo irá cambiando al resto de los blancos disponibles, teniendo en cuenta el alcance del arma en uso.

→ Lista de armas.
La lista de armas que Lara puede usar en esta nueva entrega es un poco más limitada que en otros anteriores, pero aún así cuenta con potencial de fuego suficiente para eliminar a sus enemigos.

Pistolas (nivel del submarino): Las de toda la vida. Usando el estilo "John Woo", y contando con munición ilimitada (como en toda la saga), son ideales cuando no tengas munición para otras armas de tu inventario. Normalmente, siempre empiezas sin ellas.

Escopeta (Roma y nivel del submarino): También vuelve este arma con dos tipos de munición: Normal y Disparo amplio (radio de 3 metros). Te hace la vida más fácil, aunque su lenta recarga hace que sea óptima para atacar a un solo objetivo.

Revólver (Roma): Más poderoso que las pistolas, es el equivalente de la Magnum o de la Desert Eagle de los primeros juegos, aunque también tiene una recarga lenta y un sistema un tanto raro para apuntar e inconvenientes (no puedes disparar con este arma mientras saltas, al contrario que con las pistolas), pero tiene como ventajas el tener un excelente sistema a la hora de apuntar a un objetivo, combinado con la Mirilla Láser.

Desert Eagle (Base Naval y nivel del Submarino): Esta poderosa arma tiene la misma potencia que el Revólver y presenta las mismas limitaciones. La munición es escasa para este arma en el juego, así que usa este arma solo contra los oponentes más duros.

Uzi (Roma, Base Naval y nivel de Submarino Hundido): Una de las armas más clásicas de la serie, pero la munición también es escasa, así que ten cuidado también a la hora de usarla.

HK (Escapa con el Iris): Esta es una nueva arma y tiene tres modos de fuego: un solo disparo, acribillar y automática. Sin embargo, la munición de este arma es aún más escasa que la de la Uzi, así que lo mejor que puedes hacer es ponerla en modo de un solo disparo.

Cloroformo (Piso 13 y Escapa con el Iris): Esta también es una nueva "arma" con muy pocas oportunidades de uso. Combinada con un paño (combínalos en el inventario) podrás usarlo para sorprender a un enemigo por la espalda y dejarle fuera de combate.

Mira Láser (Roma y Base Naval): Combinada con el revolver podrás hacer zooms precisos de tus objetivos, los tiros a la cabeza son una parte básica de las tácticas requeridas para los últimos niveles del juego.

Palanca (Roma, nivel del Submarino y Viejo Molino): Es más una herramienta que un arma, pero habrá ocasiones en las que podrás usarla como tal.

Prismáticos: Te permitirán echar un vistazo a lo que te rodea, también para localizar objetos y enemigos. Usa el zoom para identificar a tus blancos.

Gafas con auriculares: Funcionan como los prismáticos, pero incluyen un modo de visión infrarroja para poder ver mejor en zonas oscuras o localizar fuentes de calor.

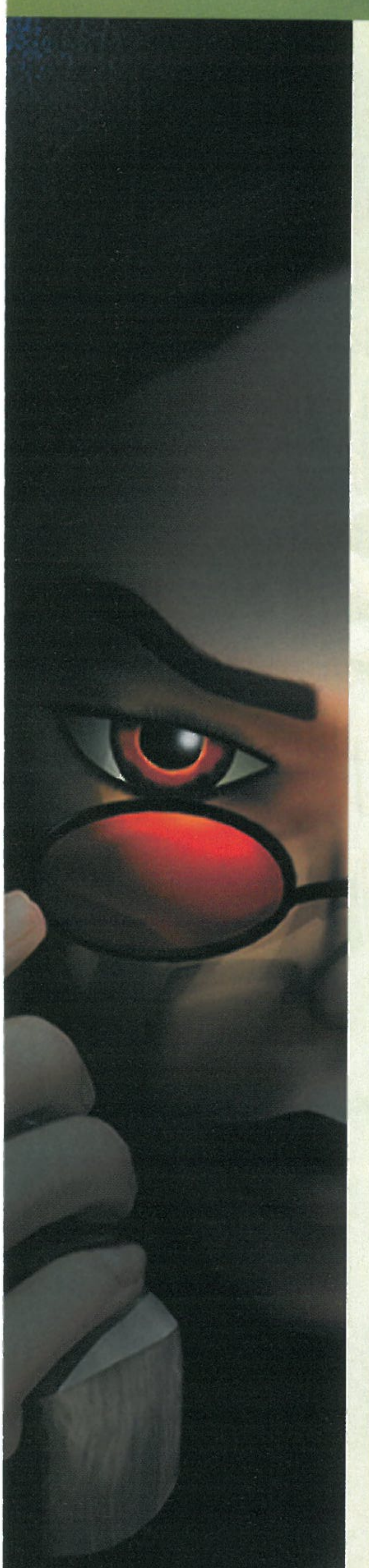
Grappling Gun (Alerta Roja): Se encuentra cerca del final del juego y viene con su propia mira. Cuando la selecciones, una vez que apuntes a tu objetivo y este se ponga de color verde, abre fuego.


Arrástrate para no ser visto


Apuntando a un objetivo

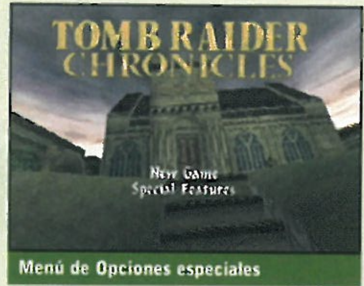
Trepar por cuerdas






Usando el cloroformo


Disparando a un policía azul



Menú de Opciones especiales



Munición infinita

Tus armas y munición serán reseteadas entre cada misión, puesto que cada una ocurre en diversos tramos temporales de la vida de Lara. Así que lo que tienes que hacer es, llegando al final de cada historia, usar toda la munición que tengas sin preocuparte de lo siguiente, puesto que luego no lo tendrás.

ENEMIGOS

A lo largo de este juego, te enfrentarás a una variedad interesante de gente y criaturas. Evita a unos y acaba con los otros. Aquí tienes una lista de tus enemigos potenciales y consejos para evitarles:

→ Enemigos en Roma.

Murciélagos: No puedes apuntar a estas criaturas, así que corre y evítalas.

Dobermans: Mátales usando las pistolas mientras saltas y giras hacia delante y atrás para evitar sus colmillos.

Los Guardianes de la Puerta: Esquiva sus ataques flamígeros y dispárales cuando sus bocas estén llenas de fuego.

Gladiadores: Elimínales mejor desde una prudencial distancia. Son muy rápidos.

La Cabeza Divina: Esquiva los láser verdes que te lanza mientras le disparas a los ojos con el revólver.

El Martillo Divino: Esquiva el ataque del martillo mientras usas las pistolas o la Uzi para eliminarle.

Larson: Las pistolas funcionarán muy bien para quitar de en medio a este enemigo.

Leones: Las pistolas o el revólver funcionarán muy bien con ellos.

Ratas: Otras criaturas a las que no podrás matar. Corre o nada, alejándote de ellas para evitarlas de esa forma.

La Espada Divina: Esquiva su ataque mientras usas tu escopeta para matarlo.

→ Enemigos de En busca de la Lanza.

Submarinos atacantes: Usa las Bengalas para redireccionar sus cohetes.

Cocinero: Deslízate detrás de él y usa la palanca para dejarle fuera de combate.

Huskies: Esquiva sus ataques mientras les disparas con tus pistolas.

Matones de la Mafia: Simplemente esquiva sus ataques y usa tus pistolas.

Soldados: Igual que con los matones, mantén la distancia y usa tus pistolas mientras esquivas sus ataques.

→ Enemigos en la Isla Negra.

Murciélagos: No puedes matarles, esquívales y huye de ellos corriendo.

Diablillos: Usa la antorcha para asustarles. Si no la tienes, corre y huye de ellos.

Monstruo de la Mazmorra: Sigue las luces y el no podrá seguirte.

Ratas: Ya sabes que no puedes matarlas. Huye corriendo o nadando para evitarlas.

Esqueletos: Aléjate de ellos y no te seguirán.

Demonio Acuático: Coge la moneda y métele en la jaula para acabar con él.

→ Enemigos en los Cuarteles del VCI.

Tropas armadas: Solo pueden morir de un disparo en la cabeza. Esquiva sus mortíferos lásers.

Guardias azules: El disparo en la cabeza también funciona muy bien con estos chicos.

Cucarachas: Core, corre muy rápido alejándote de ellas.

Cyborgs: La HK en modo automático es un buen comienzo, pero además, para poder acabar con estos robots tendrás que contar con una buena estrategia.

Soldados: Los disparos a la cabeza son rápidos y silenciosos, no obstante, puedes usar el arma que quieras. Para ellos no hay limitación.

TRUCOS

→ Todos los objetos.

Entra en la pantalla del inventario y selecciona la opción "Botiquín grande". Mantén pulsados L1+L2+R1+R2+Abajo, después sal del inventario.

→ Todas las armas, Munición y botiquines infinitos.

Entra en la pantalla del escritorio y selecciona la opción "Botiquín pequeño". Mantén pulsados L1+L2+R1+R2+Arriba, después sal del inventario.

→ Ver las Secuencias FMV.

En el menú principal pulsa Select+R2.

→ Opciones Extras.

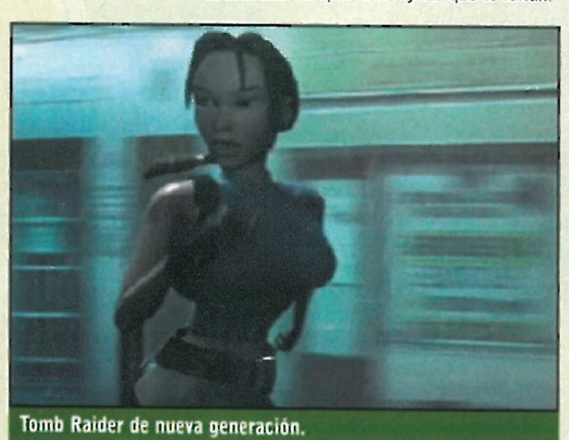
Entra en la pantalla del inventario e ilumina la selección "Timex-TMX", después mantén pulsados L1+L2+R1+R2+Abajo+Círculo y pulsa Triángulo. Quita la partida y ve al menú principal para encontrar una nueva opción de "Extras Especiales", donde encontrarás, entre otras cosas, imágenes del Tomb Raider de nueva generación.

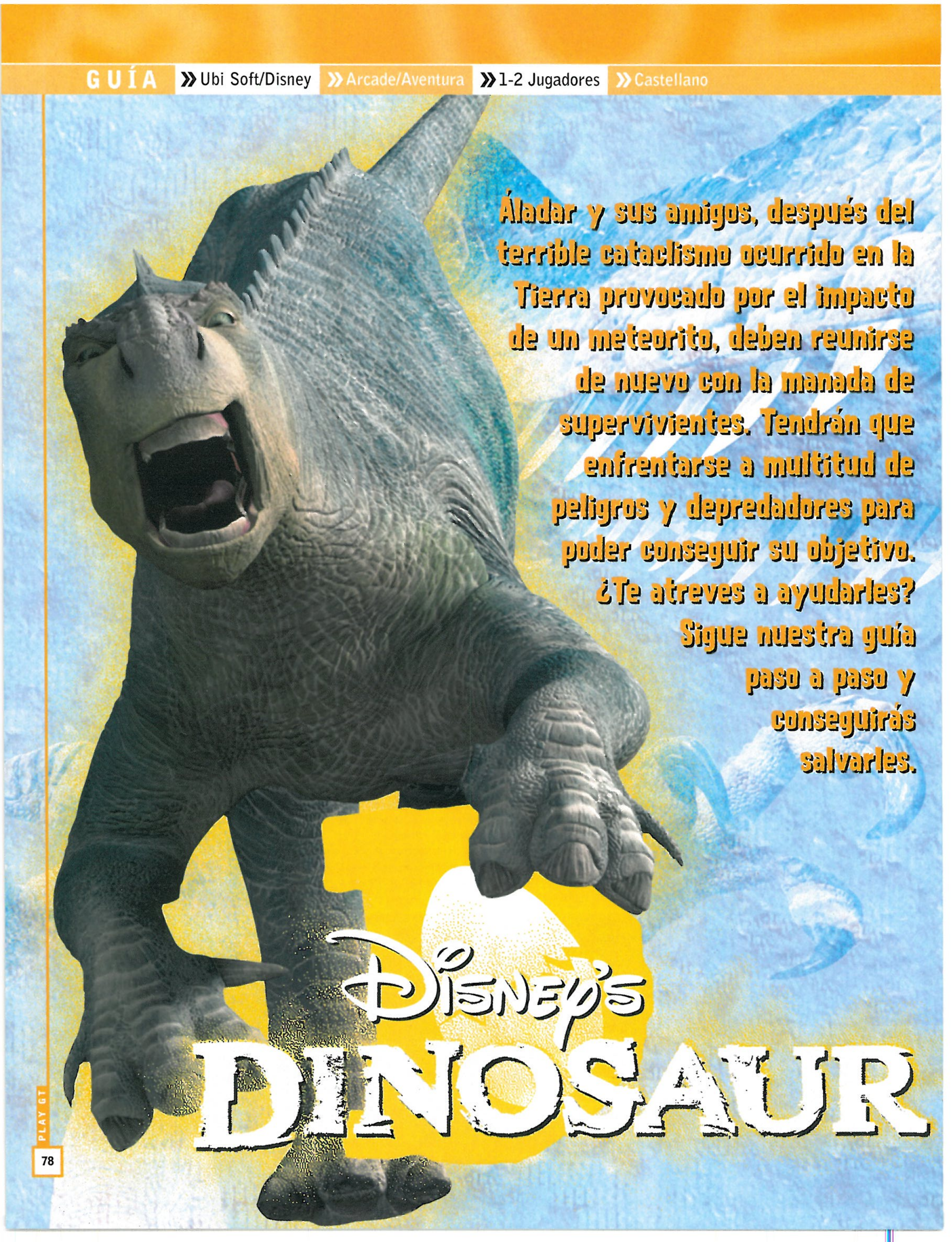
→ Rosas Doradas.

Hay tres docenas de estas rosas, escondidas a lo largo de varios niveles del juego. No tienen una función específica, pero si coges las 36, encontrarás algo especial en la sección Opciones Extras. La Rosa en tu menú te indicará las que tienes y las que te faltan.



Bocetos del desarrollo


Tomb Raider de nueva generación.



Áladar y sus amigos, después del terrible cataclismo ocurrido en la Tierra provocado por el impacto de un meteorito, deben reunirse de nuevo con la manada de supervivientes. Tendrán que enfrentarse a multitud de peligros y depredadores para poder conseguir su objetivo. ¿Te atreves a ayudarles? Sigue nuestra guía paso a paso y conseguirás salvarles.

Características generales

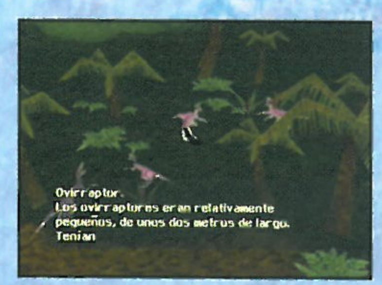
• Los enemigos (En orden de resistencia al ataque)

Nota: Cuando se habla de la resistencia de Áladar a los ataques de sus enemigos, no hemos tenido en cuenta las dos primeras misiones en las que nuestro héroe es muy pequeño y no resiste más de dos mordiscos seguidos.

• **Camposaurio:** Es el dinosaurio más débil. Existen dos tipos: el oscuro y el azulado. El oscuro es francamente fácil de eliminar, por lo general con un sólo golpe de Áladar acabarás con él sin problema, y no necesitas más de dos pedradas de Zini o picotazos de Flía para acabar con él. El azul es algo más duro, pero aún así es muy sencillo. Como además son lentos, estos dinos más que una amenaza son un entrenamiento.



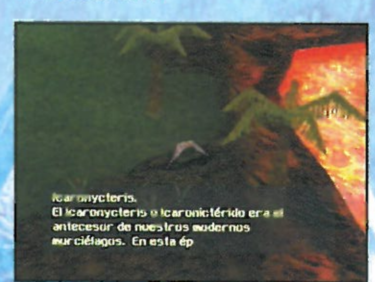
• **Ovirraptor:** De los dos raptores es el rosa. Es sencillo de eliminar. No tiene gran resistencia. Normalmente sucumbe tras cinco o seis coletazos de Áladar, o del grupo. Su mejor baza es su velocidad.



• **Pteranodón:** No es muy dañino. Su máximo peligro reside en su rapidez y en lo escurridizo que resulta en combate. Si ves que baja a la tierra y que se pone a la altura de la cola de Áladar atízale fuerte. Con un sólo golpe lo mandarás al paraíso de los pteranodones. Aunque con quien realmente le tienes que atacar es con Flía. Enfílala hacia el enemigo y pulsa la "X". Si no la enfilas bien dará vueltas alrededor del enemigo, pero no conseguirá picarle.



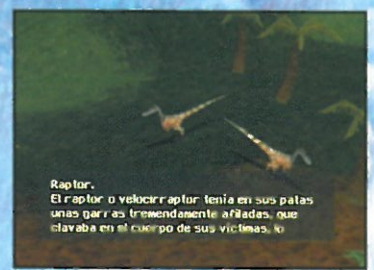
• **Icaronycteris:** Son los antepasados de los murciélagos y sólo los encontrarás en las misiones en las que estés en una cueva. Físicamente son como los pteranodones pero de color rosa. Su resistencia al ataque es mínima. Con un par de picotazos de Flía o un sólo golpe de Áladar no te molestarán más.



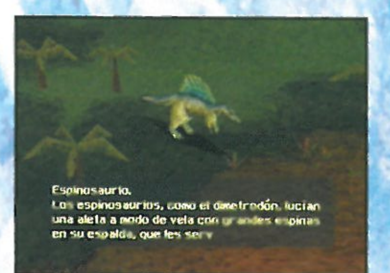
• **Estiracosaurio:** Está un poco loco, no para de correr de un lado a otro. Con siete u ocho golpes de Áladar te lo quitarás de encima. Nuestra recomendación es que no lo ataques si no es necesario, porque no es un dino que ataque o que haga mucho daño.

Estiracosaurio.
Destacaba por su espectacular cabeza, llena de cuernos puntiagudos que salían desde detrás de su cráneo, y por su g

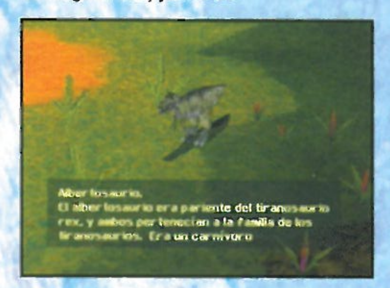
• **Velocirraptor:** De los dos raptores con que te toparás es el marrón verdusco. Es considerablemente más grande que el ovirraptor y uno de los enemigos más peligrosos que te vas a encontrar en el juego. Es relativamente dañino, no te eliminará de un bocado, pero no necesitará más de seis o siete. Ataca en grupo (de dos) con lo que le resulta más fácil morderte a traición. Es muy rápido, ataca, y sale disparado. A simple vista no asusta mucho, pero ten cuidado con ellos.



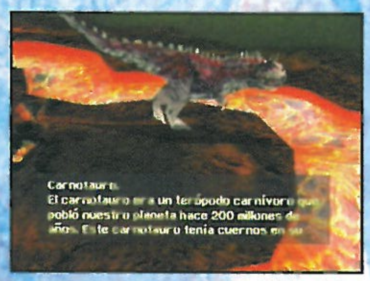
• **Espinosaurio:** Pese a su aspecto feroz, no tiene gran complicación el reducirlo. Es un bicho que hace daño (podría acabar con Áladar de cinco mordiscos), pero es muy lento al atacar. Se mueve mucho, pero sin ton ni son y no muy rápidamente, con lo que es sencillo arrearle en el ir y venir. Eso sí, Áladar tendrá que darle del orden de 25 ó 30 coletazos para eliminarlo. En ataque en equipo te durará menos.



• **Albertosaurio:** Es el más grande de todos los que se pueden eliminar en combate y casi el más sencillo. Como te podrás imaginar, sus dentelladas hacen bastante daño, pero dudamos que te consiga dar ninguna. Es muy lento y patoso, no para de dar vueltas tontamente y no ataca casi nunca. Te tendrías que quedar muy quieto para probar en tus carnes uno de sus ataques. Es cierto que te tienes que inflar a golpes con él para hacerle algo, pero acabar con este bicho no te va a ocasionar el más mínimo problema, te lo aseguramos, ya verás.



• **Carnotauro:** Es el malo de la película, no es necesario que le atices, no te molestes, no le vas a hacer nada. Tan sólo es recomendable en casos en los que tienes que llamar su atención (para salvar a Neera en la última misión), o necesitas tiempo para urdir o llevar a cabo un plan. La única forma de eliminarlo es planeando estrategias que se salgan de lo común. Cuando llegue el momento adecuado te contaremos de que se trata.



• Los héroes

• **Áladar (Iguanodón):** Es el prota de la historia. Su máxima baza de ataque es dar golpes con la cola. Conforme avanza la aventura, Áladar va haciéndose más fuerte, y sus coletazos hacen más y más daño a sus enemigos. Es el único de nuestros amigos que sabe nadar, así que utilízalo para cruzar los ríos con Zini encima. Andando es algo lento, pero puede **correr (R2)** por un espacio corto de tiempo, entonces volverá a andar hasta que recupere el aliento. Si alternas bien los tiempos de carrera y paseo con bichos como el carnotauro, te librarás de más de una dentellada no deseada. El **ataque especial de Áladar (L2)** se puede llevar a cabo siempre que tengas acumulados rayitos del árbol. Es un pisotón atronador que hará temblar todo, les quita algo de vida a todos los malos que estén lo suficientemente cerca como para sentir su efecto. Pero su verdadera función la descubrirás a lo largo del juego...

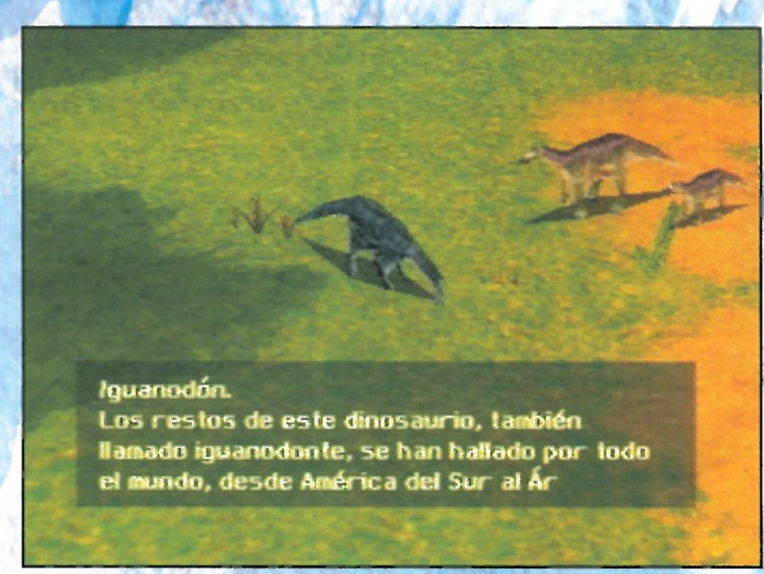
También puedes armar a Flía y Zini. Puedes romper arbustos y rocas con la cola para que se armen respectivamente con las ramas y piedras resultantes.

• **Pteranodón (Flía):** Su máxima virtud es que vuela. Con ella podrás explorar antes de comenzar la misión, o te servirá para comprobar si algo que buscas está en un camino u otro dada una bifurcación. También te será muy útil para coger cosas (plantas de salud o cristales de vida) que no estén al alcance de Áladar y Zini. Es muy veloz volando. Para coger cosas, tienes que colocarte encima de lo que quieres coger (de manera que la sombra de Flía manche el objeto que deseas) y bajar pulsando el cuadrado. Flía puede coger ramas (que previamente haya roto Áladar) y, o bien atacar con ellas a sus enemigos, o bien lanzárselas desde las alturas.

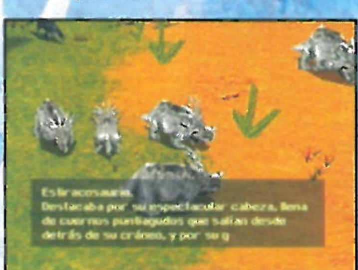


• **Lémur (Zini):** Este simpático y enloquecido mono te será muy útil para varias cosas. Es el único que se puede subir a un árbol en busca de fruta, para ello salta al tronco, sube y gira con los controles de dirección de tu pad. En algunas ocasiones será al único al que hagan caso algunos amigos que nos tienen que seguir (Baylene en la misión del lago o los bebés iguanodontes de la de la niñera). Para ello sepáralo del grupo y haz que salte como un loco, verás como lo ven y le siguen. Ten cuidado, pues es bastante débil y poco resistente al ataque. Salvo en las ocasiones antes descritas en que tiene que actuar en solitario, mantenlo protegido en el lomo de Áladar.

Los lémures.
Constituían una familia de mamíferos que vivía en los árboles, algunos sa



• **Estiracosaurio (Eena):** Tres cuartos de lo mismo. La concentración de este dinosaurio es más frágil que la casa del primer cerdito. Cuídale bien y dale la papilla o fruta si la hubieran atacado y estuviera débil (en la misión del lago tendrás que alimentarla a menudo porque está deshidratada). Y es que tu nueva amiga parece anterior a la era jurásica.



• **Braquiosaurio (Baylene):** Es muy lento andando, pero bastante resistente a los ataques de otros bichos. Si, tras un ataque, su nivel de vida se viera mermado, puedes recuperárselo dándole fruta fresca. Realmente nunca lo vas a manejar por ti mismo. En alguna ocasión tendrás que guiarle (misión cinco, El lago), no te desesperes. Se distrae con mucha facilidad y se para. Zini tendrá que esforzarse mucho para captar su atención. No sabemos si toda la especie era así, tan en la parra, o es que nuestra vieja amiga es realmente vieja.



Anquilosaurio (Url): No sabemos realmente si este simpático amiguito es algo viejo o algo estúpido. Tiene menos conversación que el payaso de Mc Donald´s, y para colmo elige unos momentos realmente críticos durante el juego para dar unos paseos larguísimos por la ruta de las fieras, algo nada recomendable. No tiene resistencia como para aguantar más de cuatro ataques de sus enemigos. Cuídale y dale fruta si la necesitara.





La Guía

• Isla paraíso (Salva al huevo y libera la isla de los malos)

El juego comienza con un vuelo rasante de reconocimiento de Flía sobre una isla. Déjala hacer y limítate a fijarte bien por donde pasa Flía, te vendrá de maravilla para más adelante. De pronto, Flía descubre como un ovirraptor está a punto de comerse un huevo indefenso **(1)**. Atácale, ponte detrás de el raptor, y pulsa el botón "X" cuando veas que lo tienes enfilado. Con que consigas darle un buen picotazo mandarás al bicho al paraíso de los dinosaurios. Recoge el huevo del nido y llévatelo al banco de musgo que te indica el juego **(2)**. Allí mismo nacerá un simpático dino que más adelante llegará a ser el gran iguanodonte Áladar. Nada más nacer, te pedirá comida, fruta en particular, y es ahora cuando entra en juego el enloquecido lémur Zini. Flía le pedirá a Zini que vaya en busca de fruta para Áladar. Al norte de la isla había un árbol frutal **(3)**, pero has de ir con cuidado, porque en los alrededores hay unos camposaurios que no tienen un aspecto muy amistoso. Lo más recomendable, pese a que el juego te aconseje atacar a los camposaurios, es saltar con rapidez al árbol de la fruta y cuando la tengas, verás que el camposaurio te esperará pegado al tronco del árbol, entonces espera al momento más adecuado para saltar de nuevo al suelo y escapar corriendo. Los camposaurios son mucho bicho para Zini, sin embargo son pan comido para el equipo unido.

Regresa a llevarle la fruta a Áladar por el oeste, serpentea por el camino marrón y rodea el lago redondo, y en vez de ir directamente al sur hacia Áladar, rodea un poco al oeste el montículo de roca que te encontrarás para coger el Cristal de Resurrección **(4)** que hay oculto entre el follaje. »





• Leyenda

- Inicio
- Punto clave
- Monolito
- Árbol frutal
- Arbusto frutal
- Árbol y arbusto frutal
- Roca rompible
- Arbusto rompible
- Cristal de resurrección
- Árbol de rayos
- Planta de salud
- Camposaurio
- Ovi y velocirraptor
- Albertosaurio
- Espinosaurio
- Estiracosaurio
- Carnotauro
- Flía
- Abuelo Lemur
- Terraplén insalvable
- Lava

» Dale la fruta al recién nacido que te pedirá más. Controla a Flía para escudriñar la isla en busca de fruta, al suroeste de la misma, cruzando el río verás que hay un montón de palmeras con frutas en abundancia **(5)**, pero también un montón de camposaurios... Vuelve con la información, y el juego te explicará cómo Áladar puede romper rocas y arbustos para que Zini y Flía puedan usar las piedras y ramas resultantes, cómo atacar individualmente o en equipo, etc. Ármate bien de piedras y ramas y cruza en equipo el río hasta donde están los árboles frutales. Ataca a los "campo" en equipo y acaba con todos, intenta, siempre que puedas, atacar de uno en uno, es más sencillo. Coge toda la fruta y graba en el monolito que está un poco al este.



Ve al norte cruzando el río y elimina al "campo" que te encuentras a la derecha. Estáte al loro, porque en el árbol seco que tienes frente a ti **(6)** va a caer un rayo y va a crear unos pequeños rayitos alrededor que tienes que coger a toda velocidad antes de que desaparezcan. Estos rayos te servirán más adelante para llevar a cabo tu ataque especial. Sigue un poco más al norte y llega hasta el árbol donde Zini cogió la fruta al principio y acaba con los dos camposaurios, ¿verdad que atacar en equipo es más sencillo? Ahora, lo más prudente que puedes hacer, es ir al sur de la isla **(5)** y grabar en el monolito. Más adelante, cuando Áladar y sus amigos tengan





más experiencia, serán mucho más resistentes a los ataques, pero ahora son muy jóvenes, y con un sólo mordisco o ataque enemigo pueden morir, con lo que es muy recomendable que grabes a menudo. Cruza de nuevo el río, y nada más cruzarlo dirígete a la izquierda, deja la planta de salud **(10)** para más adelante (la necesitarás) y sigue hasta llegar a la playa. Algo más al norte, encontrarás otro Cristal de Vida y cuatro camposaurios, elimínalos de uno en uno y sube un poco más. Atención, primer enemigo complicado, un ovirraptor **(8)**, intenta acorralarlo entre árboles, y una vez que consigas mantenerlo con poca movilidad, ataca en equipo rápidamente. Es difícil, pero no imposible, parecía que nunca iba a caer ¿eh?

Ahora te vas a enfrentar al peligro más difícil de todos, en un montículo verde que tienes al este hay dos ovirraptores **(9)** dispuestos a merendar a tu costa, te recomendamos que vayas hacia el sur, que grabes en el monolito **(8)** y luches con los malos cerca de la planta de salud **(10)**, por si acaso no se te diera todo lo bien que esperas. Intenta separarlos para eliminarlos con más facilidad. Cuando lo hayas conseguido habrás acabado con la primera misión.

• Un nuevo mundo muy extraño (Busca a Flía y dale 5 frutas)

Ha caído un gran meteorito, y todo ha cambiado, Áladar y sus amigos han tenido que salir de Isla Paraíso y han llegado a un nuevo mundo. Pero, ¿dónde está Flía? Al este te encontrarás al abuelo lémur que te pedirá que encuentres a Flía y la alimentes.

Sube al noroeste y avanza por el desfiladero, ahora estas mucho más fuerte, por lo que no te resultará tan complicado como en la misión anterior eliminar a los dinos que te encuentres. Atención, porque además de "campos" y ovirraptores, te vas a encontrar con velocirraptores que son algo más difíciles de matar, son más rápidos y más dañinos... pero no más que Áladar. Sube por el desfiladero hasta el árbol frutal **(1)** que te vas a encontrar. Sigue dirección norte eliminando a todos los







dinosaurios que te encuentres, un poco más adelante verás otro árbol **(2)**, coge su fruta para Flía, algo más al sur graba en el monolito **(3)** y, si lo necesitas, cómete la planta de salud **(4)**. Sube de nuevo hacia el norte y métete por el desfiladero que lleva al este. Aquí te vas a tener que enfrentar a un montón de velocirraptores, intenta eliminarlos de uno en uno, sepáralos, y cuando tengas a uno separado de la manada, ve a por él y elimínalo.

A lo largo del desfiladero podrás coger un Cristal de Vida **(5)**, más adelante, hay una planta de salud **(6)**, pero es mejor que, si no estás muy mal, la dejes para más tarde porque al final del desfiladero **(7)**, tendrás que luchar con bastantes bichos para poder coger fruta del árbol, y es probable que después de la batalla, lo necesites más. Sal del desfiladero desandando el camino recorrido, graba de nuevo la partida en el monolito **(3)** y cruza el río **(8)**, ya en la isla, ve hacia el norte y, tras acabar con a los dinos malos coge la fruta del árbol **(9)**. Al sur de la isla, en la playa, verás el último árbol frutal, haz lo propio con los raptores que lo rodean y coge la fruta. Flía está en el centro de la isla, ve al norte, hacia ella, y dale las cinco frutas que necesita y ... ¡Ya está cumplida la misión!



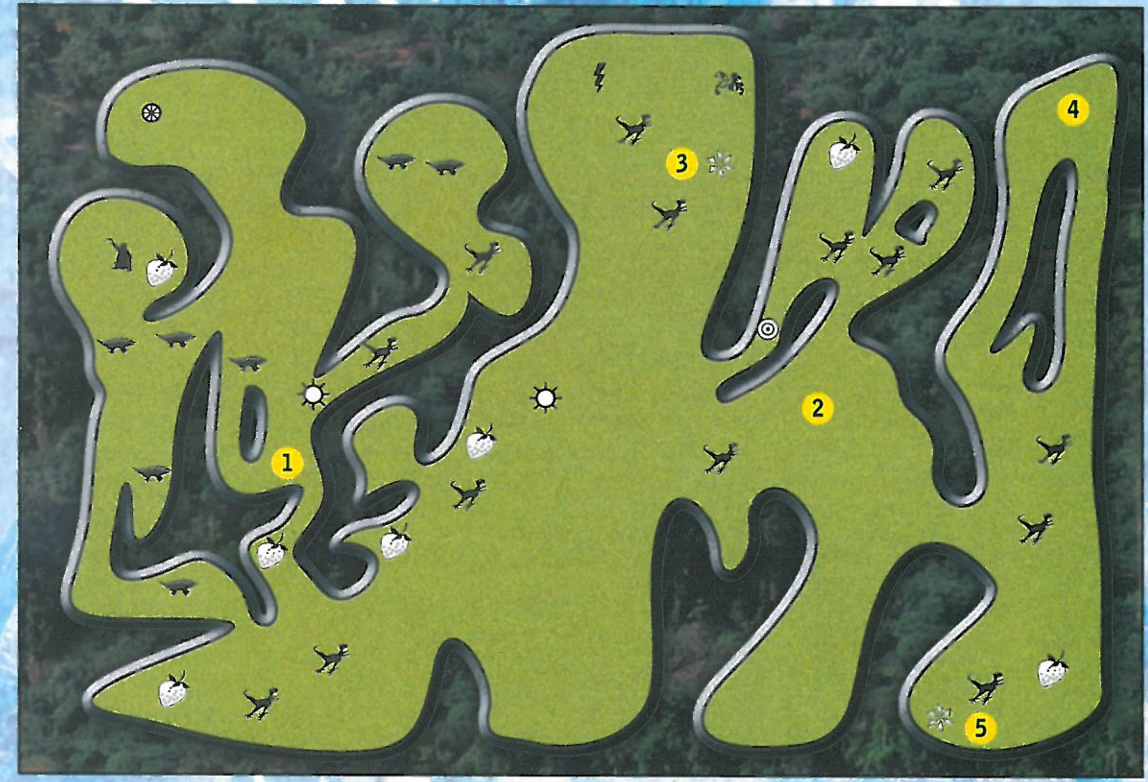




• Huellas en la arena (Encuentra a los rezagados que necesitan ayuda)







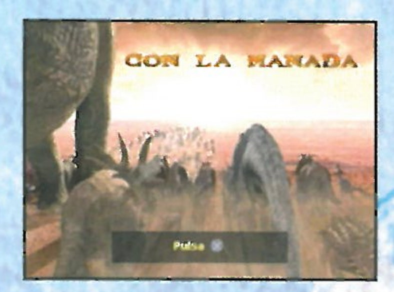
Cuidado porque esta misión es más complicada de lo que parece. Te enfrentas a un verdadero laberinto de desfiladeros y fondos de saco de roca que pueden convertirse en una trampa mortal. Nuestro plano te va a venir de maravilla para no perderte. Todo está plagado de velocirraptores, que son bastante más difíciles de eliminar que los ovirraptores. Ve directamente a por los rezagados y déjate de explorar sin ton ni son. Ve hacia el sur, y en un paso estrecho entre dos montículos te encontrarás con la primera de las rezagadas y futura amiga Baylene **(1)**. En el momento en que te encuentres con ella, aparecerá en tu marcador su nivel de vida, si estuviera débil por el ataque de los depredadores, puedes recuperarla con tu fruta.

Baja luego al sur y cuando te deje la montaña, gira al noreste, graba en el monolito y coge el Cristal de Resurrección **(4)**. Los velocirraptores, te atacarán en manada, intenta separarlos y eliminarlos de uno en uno. Baja ahora al sur y gira al este cuando puedas, allí encontrarás a Eena **(2)**, ella también seguirá contigo hasta el final. Sigue bajando al sur y entra por el desfiladero que te da paso al este, una vez ahí, acaba con los malos y sigue hacia el sur hasta el final. Coge el Cristal de Resurrección **(5)**, y sube ahora al norte pegado a la pared este del plano. Te van atacar un montón de velocirraptores, da buena cuenta de ellos, aunque, si no es necesario, también puedes dejarlos y simplemente huir. Una vez hayas llegado al final, al norte del plano verás ante ti a un bicho pequeño y oscuro, ¡No acabes con él! Se trata de Url **(3)**, el tercer rezagado. En el momento que lo encuentres habrás terminado la misión.





• Quedarse con la manada (Lleva a Baylene, Eena y Url con la manada)



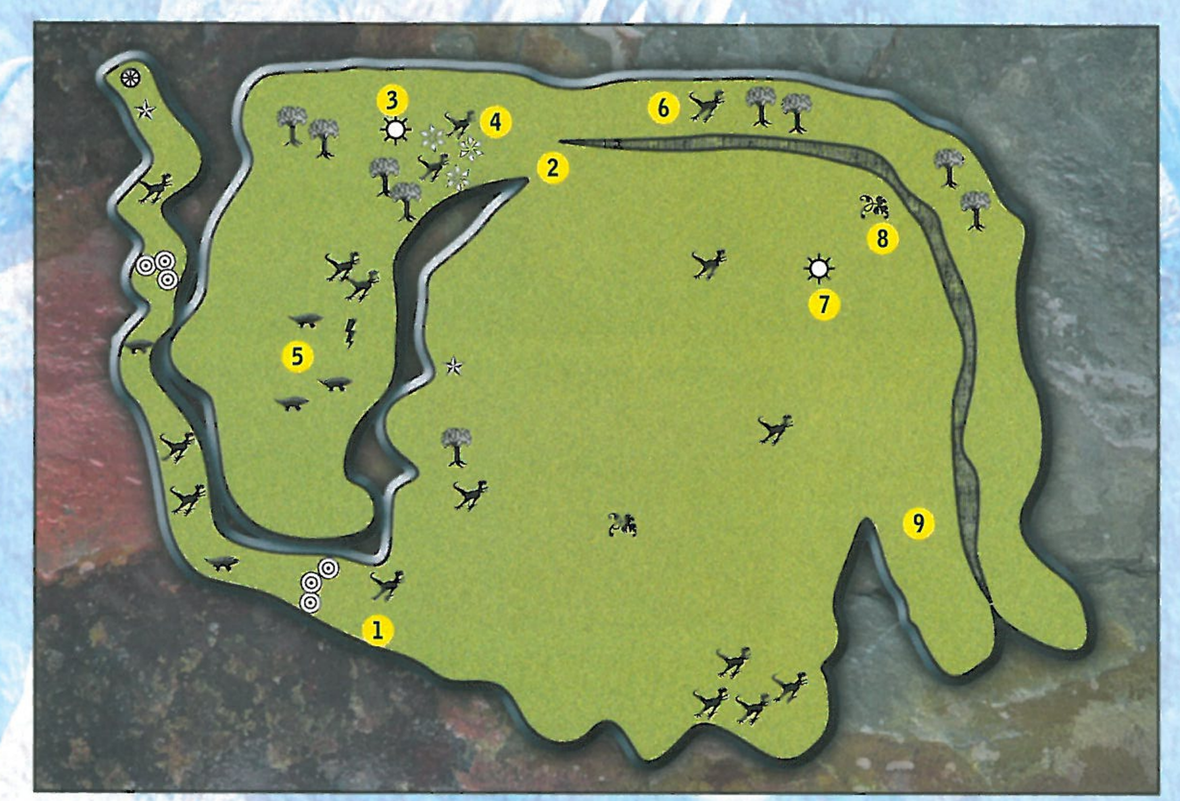


Baja por el desfiladero hacia el sur. Guía a toda la manada con Áladar, ve despacio, ya que tus amigos son muy viejecitos, y si corres mucho, no podrán seguirte. Si en algún momento ves que no te siguen, retrocede un poco a su encuentro y llama su atención (saltar suele dar resultado).
Elimina a todos los ovirraptores y camposaurios. Rompe también las rocas que veas para poder armar a Zini con piedras y conseguir un ataque en grupo más efectivo. Cuando salgas del desfiladero **(1)**, corre hacia el norte dejando solos a los ancianos (vas a investigar por el norte que está lleno de monstruos y llevar a tus amigos contigo puede resultar muy peligroso para todos) y tras coger fruta de los árboles que hay en medio, o recuperar vida con la planta de salud que hay más allá, entra en la zona alta por la rampa **(2)**. Ahí encontrarás un monolito para grabar **(3)**, una hendidura redonda llena de ovirraptores **(4)** pero con tres preciados Cristales de Resurrección. Un poco más al este hay árboles frutales, utiliza a Zini para limpiarlos a conciencia. Si bajas hacia el sur, hallarás otra hendidura con un árbol de rayos **(5)**, así como más árboles frutales y más dinos malos. Desanda ahora el camino hacia el norte y antes de bajar de nuevo al valle, adéntrate por el desfiladero que se extiende frente a ti hacia el oeste **(6)**, allí te toparás con infinidad de ovirraptores y velocirraptores (no te dejes acorralar por estos bichos, atácales por separado), acaba con todos y obtendrás fruta fresca. Cuando llegues al final, vuelve y recoge a tus amigos que dejaste al principio del desfiladero, antes puedes grabar en el monolito que tienes al noreste del valle **(7)**, y si te hace falta, recupera vida con la planta de salud que hay junto al monolito **(8)**. Regresa ahora al punto donde dejaste a tus ancianos amigos **(1)** y llévales lentamente hasta la salida del valle **(9)**, allí os toparéis con el resto de la manada y acabarás la misión.













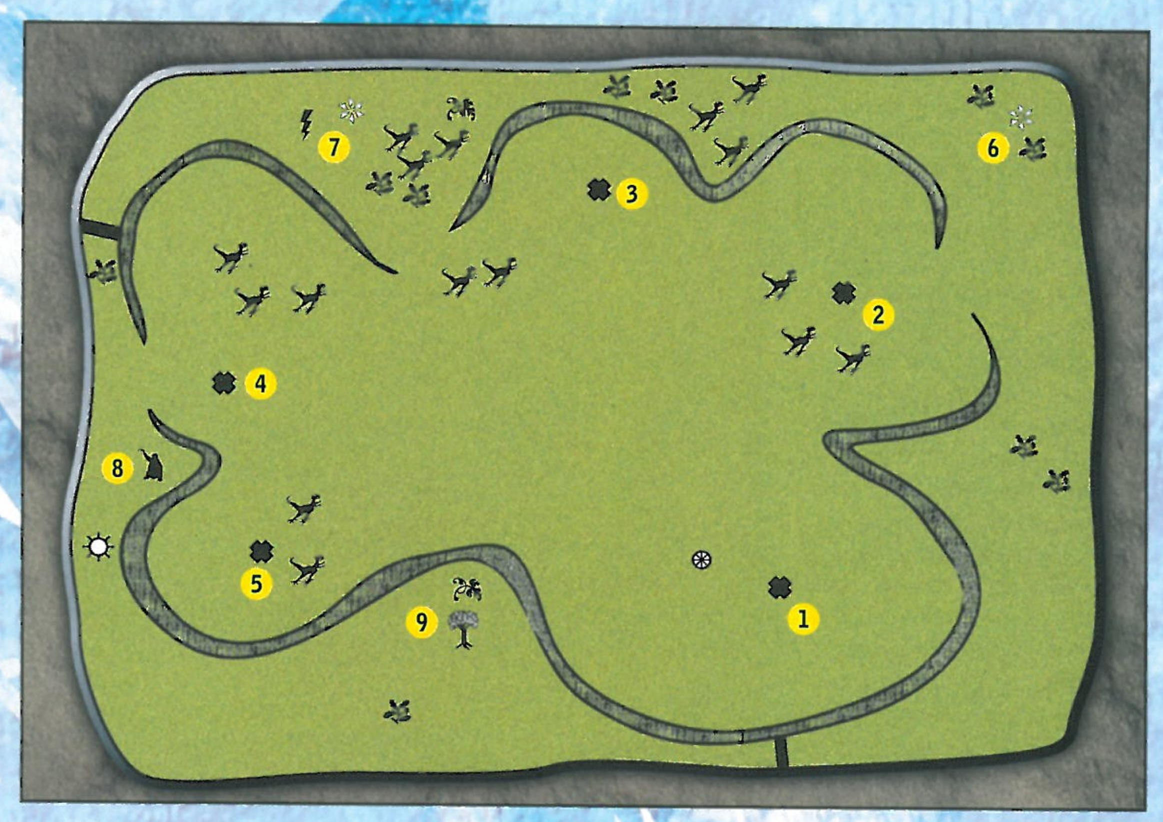
• El lago (Haz que salga agua de las grietas del suelo)

Bueno, en esta pantalla te recomendamos (como en todas), que acabes con todas las criaturas malvadas que se crucen en tu camino, más adelante comprenderás el porqué de dejar todo el valle del lago seco limpio de dinos.

Tu punto de partida comienza en una de las grietas profundas del suelo **(1)**, ve con Áladar, Flía y Zini hacia el oeste y luego hacia el norte, unos velocirraptores vendrán a darte la bienvenida, da buena cuenta de ellos y sube a la loma por la rampa que tienes junto a la grieta profunda **(2)**. Una vez arriba, algo al sur verás unos arbustos frutales, ¡A por ellos! Camina ahora hacia el norte y recoge las frutas de los arbustos, así como el Cristal de Resurrección **(6)**, al oeste de tu situación (sin bajarte de la loma) verás que hay más velocirraptores, elimínalos y coge la fruta de los arbustos. Baja de la loma por la misma rampa que utilizaste para subir **(2)** y ve al punto de grieta profunda que tienes en el centro-norte **(3)**, limpia bien esta zona de velocirraptores y vuelve a subir a la loma por la rampa que tienes al lado, a la izquierda de tu pantalla. Arriba darás con varias alimañas que intentarán merendar a tu costa, enséñales que eso no es tan sencillo. Coge fruta de los árboles y arbustos que veas y sigue subiendo al noroeste porque la recompensa está al llegar, un rayo va a caer en un tronco seco y no debes perder ni un sólo rayito. Junto al tronco de rayos **(7)** también hay un Cristal de Vida, ¡Que no se te escape!

Baja de nuevo al lago seco por donde subiste antes y haz que Áladar y sus amigos vayan hacia el oeste, allí **(4)** tendrás que medir tus fuerzas con unos cuantos bichos malos que intentarán morderte, no se lo permitas. Al oeste de esta grieta hallarás otra rampita para subir a la loma. Una vez arriba sube un poco al norte y coge la fruta del arbusto, ve ahora al sur a ver al abuelo lémur que se encuentra dentro de una especie de cráter **(8)**, él te dará consejos sobre qué debes hacer (si te te encuentras perdido, ve a verle más de una vez, casi siempre te dará consejos diferentes). Junto a la entrada del cráter del abuelo hay un monolito, graba la partida y sigue por la loma hacia el este, coge fruta de los árboles y de los arbustos que encuentres, y come (si la necesitas) la planta de salud **(9)**. Baja otra vez al lago seco, ve hacia la grieta del sur y límpiala de velocirraptores. Lo más recomendable en este punto es que recorras toda la superficie del lago con Flía (es la más rápida) para cerciorarte de que no queda vivo ningún dino hambriento. Si es así, vuelve al punto de partida donde dejaste a los viejecitos **(1)**.

¿Cómo conseguir ahora que brote agua de las cinco grietas profundas? Es sencillo, pero difícil para caer en ello. Separa a Zini de Áladar y Flía y, manejando a Zini, haz que salte como un loco hasta que consiga atraer la atención de Baylene (por eso insistíamos en que dejaras libre de dinosaurios toda la cuenca seca del lago, la capacidad de ataque de Zini es limitada y su resistencia a ataques también, así que mejor reducir al límite los ataques), ahora sólo debes ir guiando muy lentamente a Baylene hacia los cinco puntos más profundos de las grietas del lago (1, 2, 3, 4 y 5). Baylene perderá la pista de Zini continuamente, no te preocupes, esa es la manera de hacerlo, si Baylene se para o te pierde de vista vuelve hasta ella y salta de nuevo para que te vea, o llega hasta ella y vuelve a andar en la dirección adecuada. Baylene te seguirá, guíala hasta cada punto profundo, cuando veas que de este sale como un fluido rosa, ya has conseguido tu objetivo, repite la operación en cada uno de los cinco puntos y ya habrás acabado con éxito la misión. Áladar y sus colegas ya tienen agua para beber.













• Hacer de niñera (Rescata a los bebes de iguanodón perdidos y llévalos con la manada)



Baja al sur con Áladar en compañía de Flía y de Zini, enseguida te vas a encontrar con un montón de velocirraptores y ovirraptores, acaba con ellos. Es muy importante que acabes con todos los que ronden a la manada, porque si no lo haces así, es probable que la ataquen cuando te encuentres fuera rescatando a algún bebé iguanodón.

Una vez limpia la zona, baja un poco más al sur y prepárate a enfrentarte al primero de los dinosaurios realmente grandes del juego: un Albertosaurio se dirige hacia ti amenazante. La rapidez es tu mejor baza, arréale coletazos, tírale piedras, y dale ramazos desde el aire; si te das prisa y no le das respiro, el Albertosaurio caerá a tus pies. Gira después al oeste cuando te deje la montaña que hay a la derecha de tu pantalla y súbete a ella por el paso que tienes al lado **(5)**. Aquí también te van a atacar unos velocirraptores, enséñales quien manda en cuestión de ataques, y sube luego un poco más al norte hasta un fondo de saco, allí verás a un bebé iguanodonte indefenso, llevalo al punto de partida, donde están sus padres esperándolo. Para que te siga, debes separar al grupo de amigos y, manejando a Zini, hacer que salte enloquecido, esto llamará la atención del bebé y comenzará a seguirte. Ojo, no lleves al bebé hasta sus padres sólo con Zini, podría aparecer cualquier bicho malo y acabar con los dos, ya sabes que Zini no es muy resistente a los ataques, y, como te podrás imaginar, el bebé tampoco. Una vez hayas llamado la atención del bebé, vuelve a formar el grupo unido y camina lentamente para que el bebé pueda seguirte, cada dos por tres el bebé se distraerá y se quedará quieto, tendrás que repetir la operación: separa al grupo, haz que Zini salte hasta llamar de nuevo la atención del bebé y entonces, vuelve a formar otra vez el grupo y sigue caminando. Esta operación la tendrás que repetir más de una vez (y más de dos y más de tres...) hasta reunir al bebé con sus padres, paciencia.

Desde el punto de partida, ve de nuevo al sur y encamínate esta vez hacia el este rodeando la montaña que te delimita el camino al norte hasta el final. Allí, en un aparente fondo de saco, elimina a los dinosaurios que veas y coge toda la fruta de los árboles y de los arbustos. Sube a la montaña por el paso que tienes al noroeste. ¿Te imaginas lo que te vas a encontrar una vez estés arriba? Sí, lo has acertado, más velocirraptores. Un poco más al oeste te toparás con un árbol de rayitos, date prisa y cógelos todos (recuerda que tan sólo puedes llevar diez rayitos en tu poder, si ya los tienes, no intentes coger más, porque no te dejarán) y con una planta de vida, cómetela si es que quedaste maltrecho en la última batalla.

Junto al árbol y la planta verás al segundo bebé **(2)** que tienes que rescatar (son cuatro), haz la misma operación que antes y llévalo hasta sus padres acortando por el paso que tienes justo al sur **(6)**. Ten cuidado, porque es posible que algún velociráptor se haya escondido en este paso, elimínale en grupo, y no le permitas que se acerque al bebé iguanodón, porque cualquier ataque, por pequeño que fuera, podría acabar con sus días. A por el tercer bebé, baja al sur, y al llegar al terraplén que no te permite seguir, gira hacia la derecha de tu pantalla (al este) y camina por ahí hasta que el terraplén se allane y te dejen seguir hacia el sur. Más o menos por aquí, te encontrarás con el segundo Albertosaurio, elimínale y, una vez salvado el terraplén, baja un poco al sur y gira al oeste, un poco más adelante, junto al lago de lava te encontrarás al tercer bebé **(3)**, haz lo propio con él y vuelve a dirigirte hasta donde encontraste al segundo Albertosaurio. Hay una subida a la loma disimulada (parece de las que Áladar no puede escalar, pero no es así), sube a ella, y al este del plano, al final del todo te encontrarás al cuarto y último de los bebés, rescátalo y llévalo junto a sus padres en el punto de partida. Tras haber rescatado a los bebés perdidos, habrás terminado la misión.



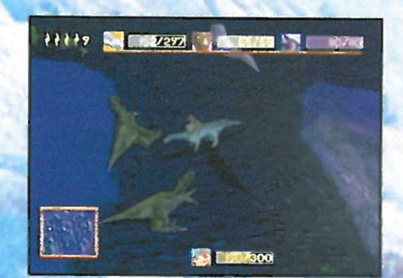




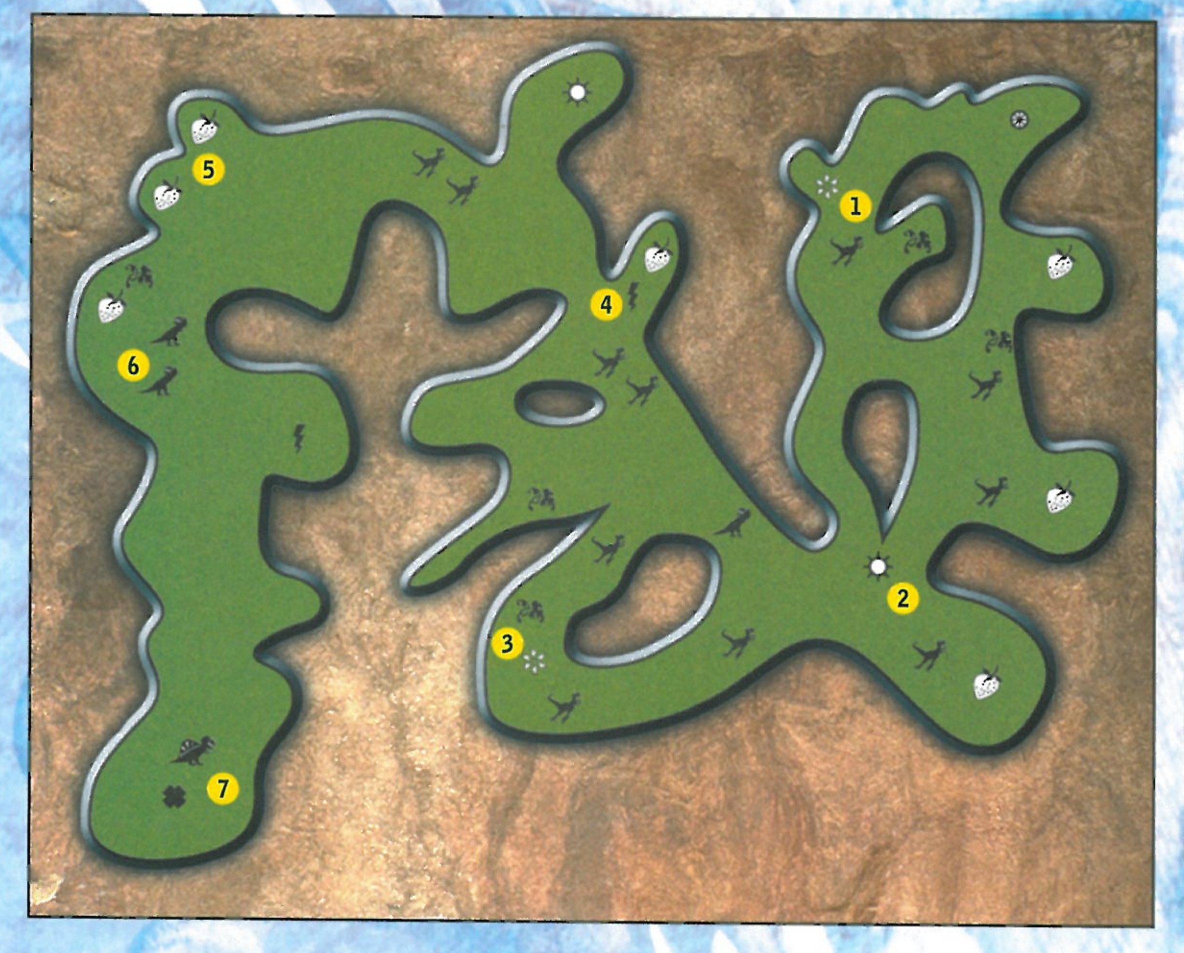


• Salvando a Neera (Salva a Neera del malvado Espinosaurio)

El plano de esta misión es muy complicado, ya que en ocasiones tendrás que andar y desandar el camino para coger todos los ítems que hay esparcidos. Ten en cuenta que no tienes todo el tiempo del mundo, no hay un reloj de tiempo, pero cada minuto que pasa la vida de Neera va perdiendo enteros ya que la está atacando el Espinosaurio. Neera comienza con un trescientos sobre trescientos. Esa cifra bajará a marchas forzadas, y como Neera muera fracasarás en tu misión.



Usa el plano y no te pierdas entre las rocas. Ve al sur, coge fruta del árbol y rodea la peña que tienes al oeste hasta llegar la planta de vida y al Cristal de Resurrección **(1)**. Cada dos por tres te vas a encontrar con "veloci" y con ovirraptores. No te decimos el punto exacto, porque se mueven sin parar, pero en el mapa hemos marcado más o menos donde pueden estar. Sigue hacia el sur y tras una peña poco alta (en la que encontrarás fruta en un árbol) llegas a un monolito de grabar **(2)**, úsalo. Gira ahora al oeste y rodea por el sur la loma que tienes de frente. Acaba con los raptores y más adelante verás una planta de salud y un Cristal de Resurrección **(3)**. Sigue hacia el norte y te enfrentarás a tres o cuatro raptores y a un Albertosaurio al tiempo. Una vez los hayas eliminado, coge los rayitos del árbol, y fruta del recodo que tienes al este **(4)**, ve al norte y luego al oeste. Acaba con los raptores que veas, porque adelante hay otro Albertosaurio, y juntar tanto bicho sería malo para ti. Ve al este hasta el fondo, coge la fruta **(5)** y ve al sur. Atención: Albertosaurio **(6)**. Dale su merecido y cómete la planta de salud. Ahora ve al sur muy rápido y salva a Neera de las garras del Espinosaurio. Atácale en equipo sin tregua y verás como muerde el polvo.







• Enfrentarse a Kron (Da un paseo a Url. Busca a la manada y enfréntate a Kron.)

Esta misión consta de tres objetivos diferentes que tendrás que salvar por orden. Primero te piden que le des un paseo a Url. Lejos de lo que parece, este es uno de los objetivos más delicados de cumplir. Debe sacar a pasear a Url ni más ni menos que Zini. Deja a Url tranquilo, el sabe por donde quiere ir, pero se parará si no le acompañas (adelantado o por detrás), si te pones en su camino o lo tocas, o si alguna alimaña le ataca y pierde vida; si así fuera, dale fruta y se pondrá otra vez en marcha; así que es mejor que le acompañes a distancia.

El peligro de este primer objetivo viene de que es Zini el que debe acompañar a Url. Ya sabes que Zini no es un oponente muy peligroso. Ármate de piedras siempre que puedas para defenderte a ti y a Url. No es necesario decirte que cojas toda la fruta que te vayas encontrando que no va a ser poca. Encontrarás ovirraptores, y a estas alturas del juego, con cuatro pedradas que les des estarán K.O., los velocirraptores te van a costar un poco más. Incluso te enfrentarás **(1)** a un estiracosaurio (si, es un bicho malo, no es que Eena se haya vuelto loca de remate). No te preocupes demasiado por él, porque está tan loco que cualquier ataque suyo es circunstancial, no se quedará contigo a ensañarse.

Defiende a Url hasta su regreso y en el punto de partida te dirán que descubras donde está la manada con Flía.

Vuela hacia el este y luego al norte (sí, lo has adivinado, la manada está en el otro extremo del plano). »





» Antes de volver, coge fruta y la planta de salud de encima de la loma junto a Kron **(3)**. Ahí no puede llegar ni Áladar ni Zini. Vuelve al punto de partida, junta al grupo y manéjalo con Áladar. Sube al norte y gira al este cuando te deje la montaña. En el paso tienes un monolito para grabar si quieres (yo que tu grababa, no vaya a ser que no venzas a Kron y tengas que sacar a Url a pasear de nuevo). Sube ahora al norte y coge la fruta y el Cristal de Vida, ve al este a por Kron (no es necesario que vayas al sur, porque toda la fruta que había la ha cogido Zini, y si hay algún bicho vivo, no te molestará). Baja por el desfiladero hacia el sureste y coge los rayos del árbol y la fruta que veas, enfréntate al estiracosaurio y sube ahora al norte al encuentro de Kron. Ahora en un paso estrecho verás un monolito de grabar, fruta y planta de salud **(4)**. Coge todo, y ve al noroeste a por el Cristal de Resurrección **(6)**. Ahora te enfrentarás a Kron. No es tan difícil como crees. Luchando en equipo es más sencillo. Tras vencerlo (ojo, que no acabar con él) habrás finalizado esta misión.

• Una visita inesperada (Vence al Carnotauro)

Nota: Las partidas se reiniciarán al principio de este nivel.

Esta es una misión muy diferente a las que te has tenido que enfrentar antes. Es una misión de velocidad y precisión. Lo primero es separar al grupo de amigos y tomar el mando de Flía. Sepárala muy rápidamente del resto hasta que desaparezcan de la pantalla. Al no estar en pantalla, el carnotauro no atacará a Áladar y Zini.

Vuela al norte con Flía hasta llegar al final de la cueva, una vez allí, en una zona alta (a la que sólo llega Flía), hay un Cristal de Vida **(5)**, cógelo, te va a hacer falta. Este es el único motivo de separar a Flía del grupo y volar hacia el norte en vez de huir como locos hacia el sur; si a lo largo de esta operación, te resulta imposible evitar que el carnotauro ataque y tengas que gastar un cristal de vida, no subas con Flía, porque, al final te da lo mismo.

De uno u otro modo, te encuentras junto al carnotauro y con los tres amigos reunidos... ¡¡¡CORRE HACIA EL SUR!!! Maneja a Áladar y alterna paso normal con trote. Gira hacia el este con el camino (deja ese montón de piedras, ahora no las necesitas, lo principal es salvar el pellejo). Cuando el camino gira hacia el norte, puedes continuar por donde vas o subirte a la loma; si no andas bien de rayitos (de los que se necesitan para llevar a cabo los "ataques especiales"), sube a la loma y coge los rayitos del árbol **(4)**. Sigue corriendo hacia el norte (cómete la planta que tienes al final de la loma) y



llegarás a un recodo en el que se te advierte que el techo está inestable **(1)**. Gira hacia el este a toda velocidad y cuando la cueva se abra haciéndose más amplia sube de nuevo al norte, allí encontrarás una rampa que rodea un fondo de saco redondo **(2)**. La rampa tan sólo te lleva a una planta de salud. No te recomendamos que subas, porque, aunque es seguro que te viene de miedo, al subir aminorarás mucho la marcha quedándote a merced de los



mordiscos del carnotauro (uno sólo de sus mordiscos te quitará mucha más vida de la que una planta te pueda devolver). Métete en el fondo de saco **(2)**, pero bien al fondo, y espera a que el carnotauro venga, cuando se coloque en medio del recodo frente a ti haz el "ataque especial de Áladar" (L2). Para saber si has conseguido lo que querías, comprueba que han caído unas piedras doradas que antes no estaban, o fíjate si en el marcador de la misión (los números que hay encima del plano) se te informa que has conseguido uno de los tres puntos que debes resolver.

Conseguido este primer punto, dirige tus pasos hacia el sur hasta otro recodo similar al anterior **(3)**, de nuevo, colócate en el fondo del recodo, de manera que cuando el carnotauro venga a atacarte, se tenga que colocar en el centro justo de la circunferencia que más o menos hace el recodo. Cuando esto pase, repite la operación de antes (ataque especial de Áladar y comprobación con piedras doradas o en marcador de misión), repitiéndola si fuese necesario.

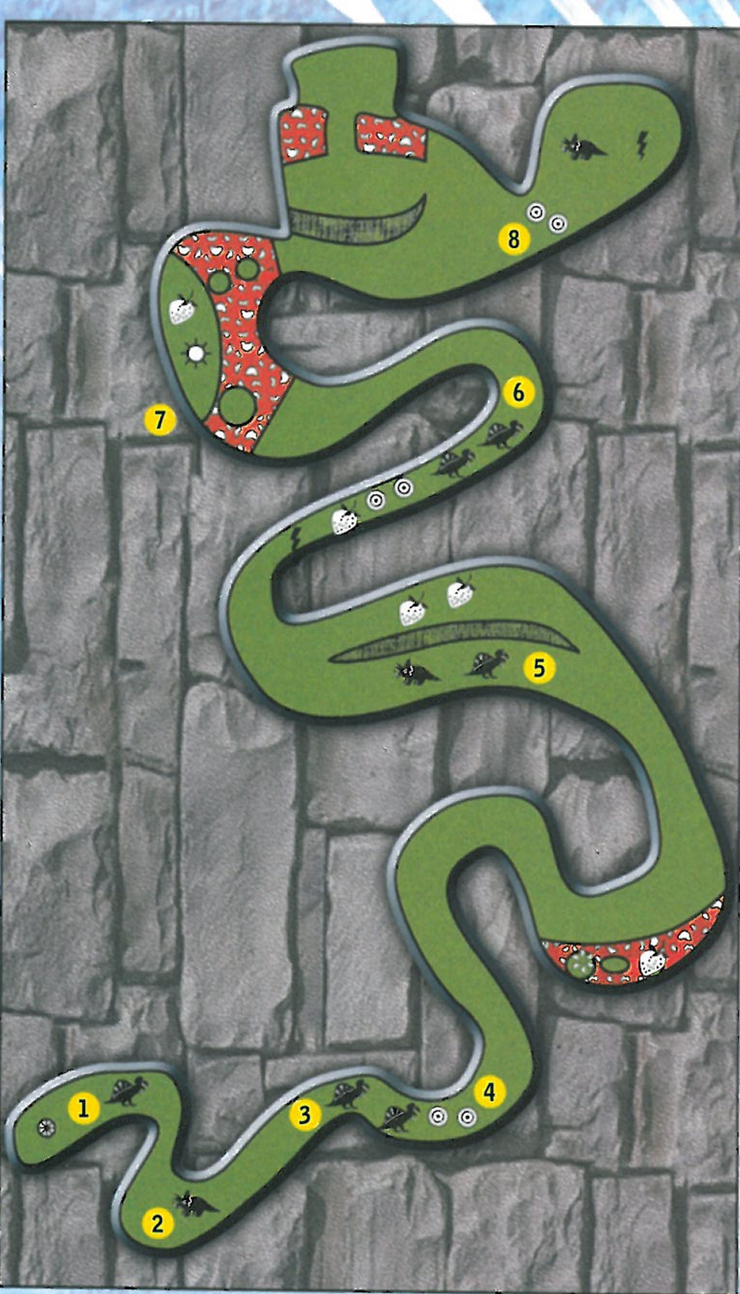


Una vez conseguido corre hacia el norte hasta el punto en que te advirtieron que el techo es muy débil. Colócate en el centro de la curva pegado a la pared norte, y otra vez espera a que el carnotauro se ponga frente a ti. Ha



llegado el momento de que te despidas de tan hambriento amigo. Pulsa el ataque especial de Áladar con todas tus fuerzas y verás como una roca le cae al carnotauro encima, acabando con él. Has terminado con éxito tu misión.

• Hacia la montaña (Elimina a los enemigos a lo largo del camino para llegar al final)



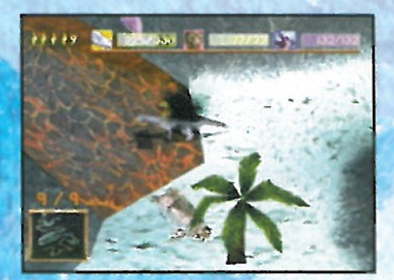
Ya casi estás en el valle verde, sólo te falta guiar a tus amigos a través de la montaña. No es tan fácil, te vas a topar con muchos dinosaurios (y de los grandes) y alguna que otra vez se te juntarán más de uno al tiempo. Como ves en el marcador de la misión van a ser nueve en total (cinco espinosaurios y cuatro estiracosaurios). Haz que Flía siempre esté armada de ramas con las que atontar a los dinos (te vendrá bien sobre todo cuando te ataquen más de uno al tiempo), y que a Zini no le falten piedras que lanzar. Avanza por el camino hacia el este y enfréntate al espinosaurio **(1)** que aparece, acorrálalo contra la pared y atízale bien. Serpentea al sur y al este por el camino y dale su merecido al estiracosaurio que aparece de repente **(2)**. Atención, porque ahora viene un punto algo difícil, ármate de ramas y piedras porque te vas a tener que enfrentar al tiempo a dos espinosaurios **(3)** intenta atontar a uno con Flía y atizar rápidamente al otro (no pierdas de vista tu marcador de vida, seguro que te queda un montón de fruta por comer, y es mejor prevenir...). Cuando acabes con ellos, rompe las rocas **(4)** que te bloquean el camino y coge las piedras, continúa por el camino serpenteando al sur y al norte, pasa junto al lago de lava y sube hacia el norte. Ahora verás que el camino se bifurca loma arriba o loma abajo, da igual, la loma enseguida se acaba y se junta de nuevo al suelo, por arriba encontrarás fruta y por abajo (aunque a veces suben arriba) te tendrás que enfrentar a un estiracosaurio y a un espinosaurio **(5)**. Es más sencillo de lo que suena, porque, como el "estiraco" no para quieto, te queda tiempo para atacar al espino mientras el otro se da una vueltecita. Acaba con los dos y sube al norte y al este. Coge rayitos si no te quedaran y fruta y rompe las rocas que te impiden el paso (ármate también). De nuevo te tienes que enfrentar a dos dinos, un "estiraco" y »

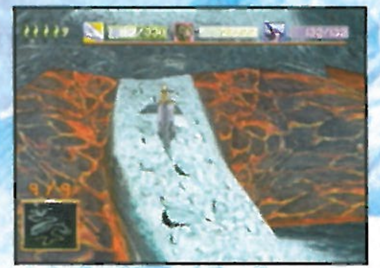






» un espino **(6)**... Dales su merecido. Serpentea de nuevo hasta el lago de lava, ahí no puedes seguir, pero si te fijas, descubrirás que hay un islote de tierra firme **(7)**, lo que tienes que hacer es colocar bien a Áladar para realizar un salto. Si por casualidad, tuvieras la mala suerte de fallar en el salto y Áladar cayera en la lava, corre rápidamente hacia tierra firme, ya que, aunque la lava le hace mucho daño a Áladar en sus patas, por fortuna no le mata instantáneamente, a no ser que andes realmente mal de vida. De ahí salta otra vez a la esquina y graba en el monolito. Salta otra vez hacia el este, ahora la dificultad se dobla, ya que son dos islotes los que tienes que atravesar antes de que puedas llegar al otro lado. Controla constantemente el nivel de vida de Áladar y sus colegas, no vaya a ser que estés más débil de lo que creías y te quedes clavado en la lava. Una vez superada dicha lava, dirige ahora tus pasos hacia el este, rompe las rocas que te separan del último dinosaurio **(8)** al que tienes que eliminar y procede a hacerlo sin perder tiempo. Recoge también los rayos del árbol, en caso de que los necesitarás y sube a continuación a la loma que tienes al oeste. Desde ahí podrás observar que sale un puente que pasa sobre el río de lava y que te lleva directamente hacia el final de la misión. Ya va quedando menos, ¿verdad?





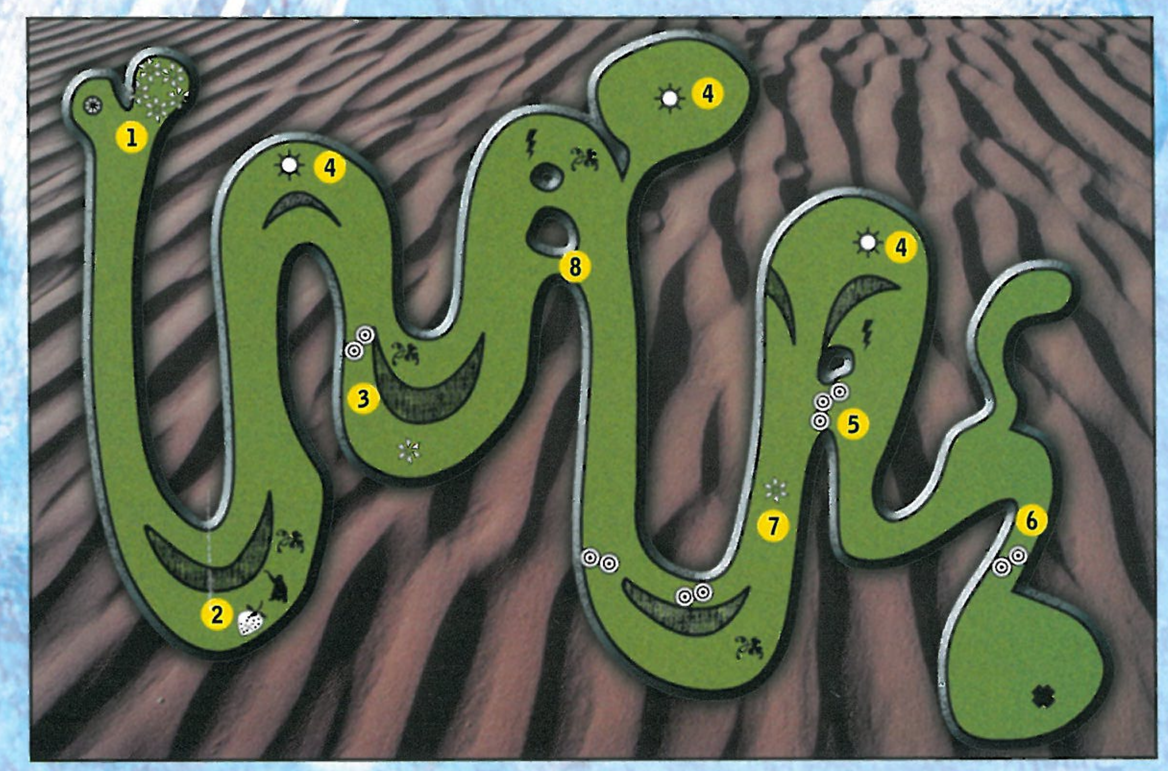
• Una compañía desagradable (Llega hasta la manada y líbrate del carnotauro)

Esta misión no va a ser tan enloquecida como la otra en la que te enfrentaste al carnotauro. Lo mejor es que separes al grupo de amigos y tomes rápidamente el control de Flía. Vuela veloz hacia el sur hasta que desaparezcan de tu pantalla Áladar y Zini. Ya sabes que no estando en pantalla el carnotauro no ataca. Vuela hacia el este y entra en la cueva que hay junto al punto de partida de la misión **(1)**. Sí, es cierto lo que ves, son cinco Cristales de Vida. Cógelos todos (los vas a necesitar, si no es en esta misión, será en la siguiente).
Vuela ahora hacia el sur, haz la curva (saluda al abuelo lémur **(2)**, y te recordará que al ser nosotros más pequeños que el carnotauro, nos podemos meter por pasillos estrechos que él no puede seguir. Bueno es saberlo) y sube hacia el norte, vuelve a hacer la curva y llegarás a una rampa de subida a una loma **(3)**, coge el Cristal de Vida. Continúa el camino prefijado, ya que es conveniente que lo conozcas ahora sin prisa, porque luego tendrás una poderosa, rápida y mortal razón para ir a toda velocidad. Tras unas curvas en "S", llegarás a otro Cristal de Vida **(7)**. Atravesando el paso con piedras **(5)**, tras una curva a la izquierda hay que optar (entre izquierda y derecha) por girar a la derecha atravesando la rocas que hay en medio **(6)**. Vuelve ahora al punto de partida. Si quieres puedes grabar en cualquiera de los tres monolitos de que consta la misión, están todos al norte **(4)**.Forma de nuevo el grupo y liderado por Áladar corre a toda velocidad hacia el sur, al llegar a la loma en la curva súbete a ella, coge la fruta y cómete la planta de salud **(2)**. Sigue corriendo a toda mecha hacia el norte y gira de nuevo al sur. Te vas a encontrar con varios raptores y demás bichos; nuestra recomendación es que no les ataques, no te molestan, tu vas a toda velocidad y si te paras, lo único que vas a conseguir es que te alcance el carnotauro y te haga daño de verdad. Pasa de ellos, intenta que no te ataquen en tu carrera enloquecida y ya está. Nos habíamos quedado en la subida a la segunda loma de la misión **(3)**. ¡No subas a ella! Sólo perderás tiempo, piensa que había un Cristal de Vida y ya lo cogió Flía, mejor ir por abajo y comerte la planta de salud. Sube al norte y gira hacia el este por el









primer paso entre la pared y la roca que hay en medio (recuerda las palabras del abuelo lémur, el carnotauro no podrá pasar por ahí y tendrá que dar un rodeo por el norte. lo que te hará obtener una pequeña ventaja), gira rápidamente hacia el sur y súbete a la loma que hay en la curva y cómete la planta de salud. Sube al norte y tuerce hacia el este por el grupo de rocas **(5)**, no te preocupes de lo que hay más al norte (a no ser que no tengas rayitos para ataques especiales, que entonces sí que te recomendamos subir una vez atravesado el paso de rocas **(5)**. De un modo u otro, después baja pitando al sur y de nuevo al norte (esta cueva es un mareo).
Al final se te da la oportunidad de ir hacia el norte o hacia el sur. La manada se encuentra en el sur. Atraviesa la barrera de rocas, al otro lado verás a la manada y será el final de tu misión.



• La lucha final (Vence al carnotauro)



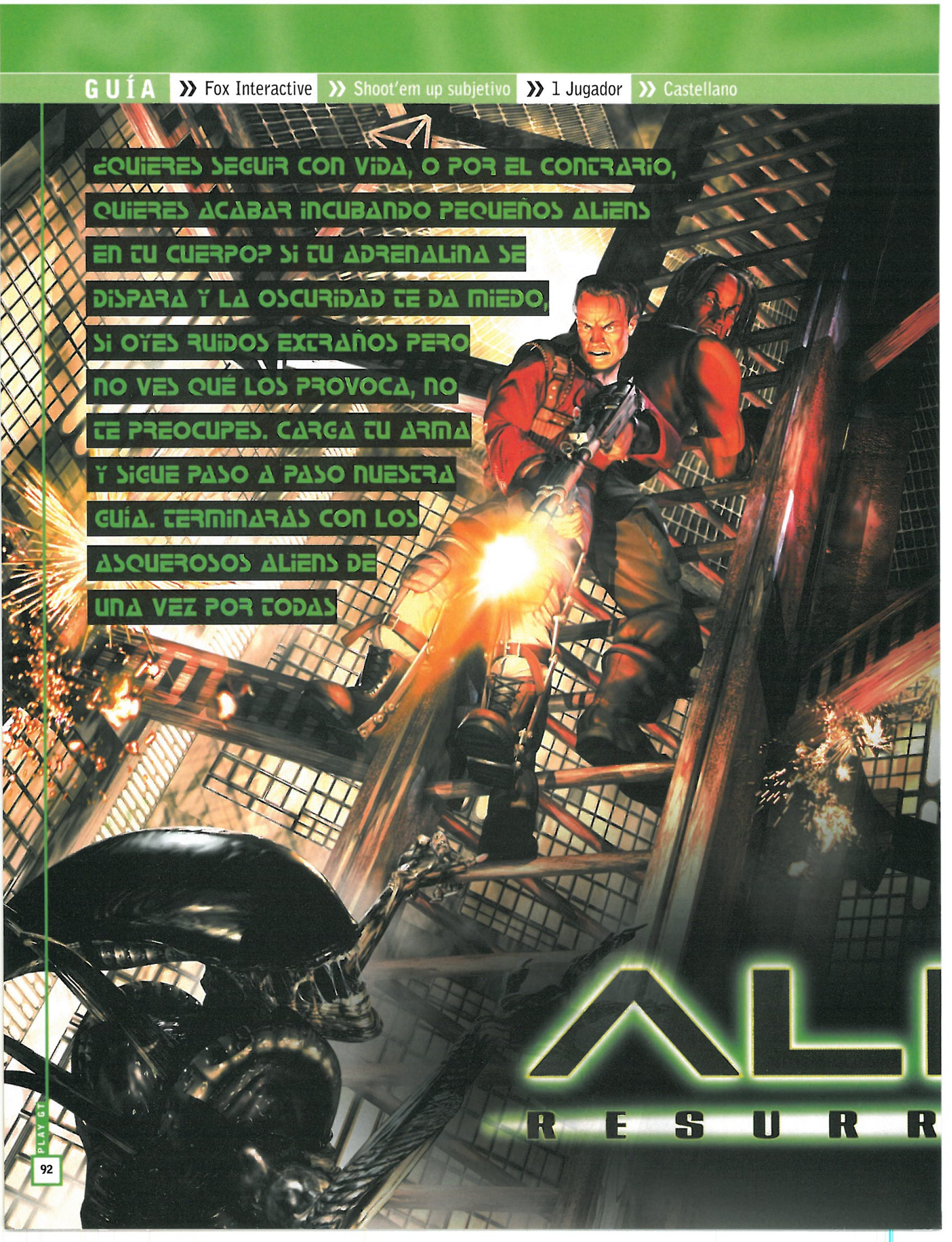


Nota: Las partidas grabadas se reiniciarán al principio de este nivel.
Lo primordial en esta misión es separar lo más rápidamente posible al carnotauro de Neera ya que la estará mordiendo continuamente, restándole puntos de vida. Verás el marcador de Neera en la parte de abajo de tu pantalla, la misión empieza con un marcador de vida de Neera de trescientos sobre trescientos. Piensa que si a ti te muerde el carnotauro, tienes fruta que tomar para reponerte, o cristales que te repongan toda la vida de una sentada, pero Neera no puede recuperar vida comiendo fruta, ni resucitar con un cristal.
Corre hacia el norte y súbete a la loma que tienes de frente (no sin antes hacer que Flía se arme de una rama, para ello haz que Áladar rompa un arbusto y que Flía se arme), nada más subir gira hacia el este y al sur. Es muy importante que cojas rayitos del árbol que te vas a encontrar **(2)**.
Y ahora, a por el carnotauro. Baja al sur y ve a su encuentro **(3)**. Intenta que te siga, ponte entre el y Neera. Si, pese a todo esto, no te hiciera caso, atácale, tírale piedras y dale coletazos. Bien, has conseguido enfadar al carnotauro... ¡¡ AHORA CORRE!!
Dirígete hacia el norte, si puedes, cómete alguna planta para recuperar algo de vida (porque seguro que a estas alturas ya te has llevado un par de mordiscos del bicho). Baja de nuevo hacia donde has empezado la misión y gira al oeste, coge el Cristal de Vida que te espera junto al precipicio **(1)**, baja un poco al sur y gira al oeste hasta colocarte en el fondo del saliente de roca que asoma sobre el precipicio **(4)**. Deja que llegue hasta ti el carnotauro (¡Que miedo! ¿eh?) y esquiva sus ataques de forma que el maldito bicho se quede en el borde del precipicio, en ese momento atácale en equipo muy rápidamente. Tras una buena tunda y cuando veas que está en el borde del precipicio mareado por un ramazo de Flía, combina el "ataque especial" de Flía, que conseguirá marearlo más, con el "ataque especial" de Áladar.
Si combinas bien los dos ataques, y tras varios intentos (ten paciencia, porque es posible; vamos, yo lo he hecho tal y como te lo explico) conseguirás tu objetivo. El carnotauro perderá pie y tras lanzar un rugido salvaje y aterrador, le verás caer con fuerza hasta el fondo del precipicio. Como te podrás imaginar, no lo cuenta.
¡¡¡ENHORABUENA!! Has terminado la misión y el juego. La escena final te muestra cómo todos viven felices en el valle verde, como Áladar tiene crías con Neera (y como se las encajan a la abuela lémur para que las cuide) y conviven todos juntos... No saben que pronto otro meteorito caerá y entonces si que no los salva nadie.



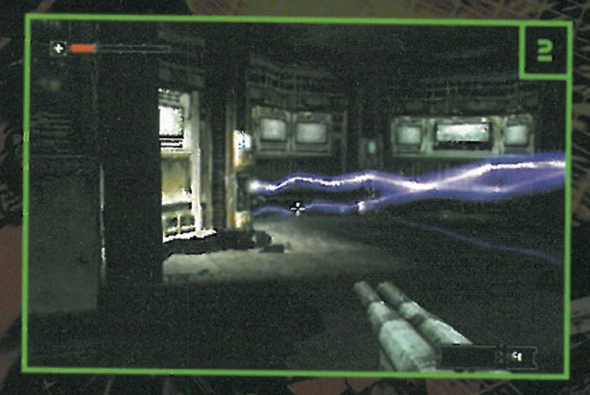





¿QUIERES SEGUIR CON VIDA, O POR EL CONTRARIO,
QUIERES ACABAR INCUBANDO PEQUEÑOS ALIENS
EN TU CUERPO? SI TU ADRENALINA SE
DISPARA Y LA OSCURIDAD TE DA MIEDO,
SI OYES RUIDOS EXTRAÑOS PERO
NO VES QUÉ LOS PROVOCA, NO
TE PREOCUPES. CARGA TU ARMA
Y SIGUE PASO A PASO NUESTRA
GUÍA. TERMINARÁS CON LOS
ASQUEROSOS ALIENS DE
UNA VEZ POR TODAS
ALI
RESURR

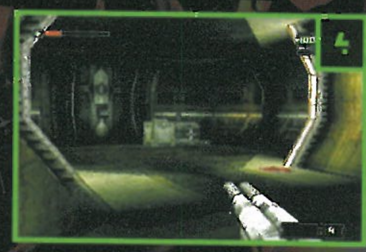
NIVEL 1: BLOQUE DE DETENCIÓN ALPHA







Comienza a andar hacia el frente y sal de la habitación. En la sala que se encuentra frente a ti, encontrarás un botiquín, y en la de la derecha la tarjeta necesaria para poder continuar tu camino. Una vez hecho esto, activa el panel (1), y entra por la puerta a su izquierda. De nuevo, activa el interruptor de la izquierda de la puerta y prosigue. Cuidado con las descargas eléctricas que hay en esa zona. Entra por el pasillo de la izquierda y cuando veas una descarga dirígete a la izquierda y recoge la pistola del suelo junto al cadáver (2); después, destruye los paneles eléctricos y continúa por el pasillo. Baja por la escalera a tu derecha, y prosigue por el pasillo en la misma dirección. Al poco, llegarás a una puerta rodeada de varios cadáveres donde recogerás la iluminación (3). Acto seguido, avanza, activa el panel, y, en la siguiente sala, podrás recoger un botiquín y munición a tu izquierda; además de poder grabar la partida (4). A continuación, dirígete por un pasillo a la derecha (verás una escalera pero no tienes que bajar aún), y entra por una puerta al fondo del pasillo, y a la derecha. Allí, aparte de ver un espectáculo dantesco, podrás tomar munición y un botiquín. Ahora,



vuelve a las escaleras y bájalas. En esta zona oscura, utiliza la iluminación para encontrar un botiquín, la pistola (si aún no la tienes) y la segunda tarjeta de acceso (5). A continuación, sube arriba, date la vuelta y utiliza la tarjeta para abrir las puertas del ascensor. Cuando el ascensor abra las puertas, deberás liquidar a cinco soldados (lo mejor para conseguirlo sin problemas es que te parapetes en las cajas de la zona izquierda de la habitación (6). Una vez eliminados, recoge la tarjeta que se le caerá al último, y utilízala para abrir la puerta frente a ti. Nada más avanzar unos metros, tendrás la oportunidad de estrenarte y te enfrentarás al primer alien del juego, retrocede todo lo que puedas mientras le disparas sin parar y conseguirás acabar con él. A



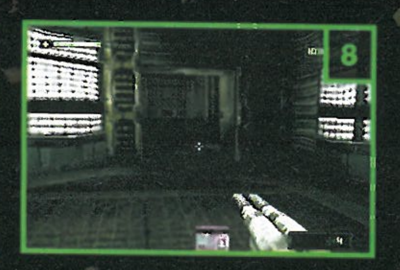
continuación, ve a la derecha, baja las escaleras y gira la válvula (7). Cuando vuelvas a subir te enfrentarás a cuatro soldados a los que tendrás que eliminar cubriéndote tras las columnas, para, acto seguido, bajar por las otras escaleras de la sala y recoger la escopeta y la munición que hay allí. Ahora tienes que volver a subir y entrar por la puerta que hay enfrente de las primeras escaleras que bajaste. Verás a un tipejo caminando, olvídale, y entra por la puerta que se encuentra a tu izquierda. Ahora, ve a la derecha, activa el interruptor y disfruta de la corta secuencia que viene después. A



continuación, recoge la tarjeta de la pequeña sala, acaba con el alien que se dejará caer del techo antes de que él te elimine a tí y vuelve sobre tus pasos (8), para utilizar la tarjeta en el panel de la puerta a tu derecha. Solo te resta activar la consola, a tu izquierda, para acabar la fase.







NIVEL 2: CUBIERTA DE INGENIERÍA













Sal de la habitación donde estás y baja por unas escaleras que verás a tu derecha. Una vez abajo, sigue por una pasarela que se encuentra justo detrás de ti, y de nuevo, baja por otra escalera, también a la derecha.
Nada más descender, dispara a unas cajas sobre una plataforma (1), y baja por una nueva escalera.
Cuando llegues abajo, oirás unas voces, y, acto seguido, deberás destruir una nueva caja (que contiene un botiquín pequeño), y acceder por el hueco que estaba tapando. Avanza por él (encontrarás unos cartuchos a la derecha, al fondo del mismo), y a los pocos pasos hallarás una abertura a la derecha por la que tienes que entrar (2). En tu recorrido, oirás un aviso, y al poco tiempo, llegarás a una sala, donde encontrarás un alien a tu izquierda, y más cartuchos. Tras acabar con el bichejo ve a la derecha, sal por la puerta automática, y sube por la escalera que hay a tu derecha. De nuevo, sube por otra escalera y avanza por el pasillo que se abre ante ti. Cuidado porque un alien te atacará por la derecha a los pocos metros (3). Una vez solventado el problema continúa andando, recoge la munición y entra en la sala con los rayos azules.
Resulta evidente que no debes ni acercarte a los rayos; sube por la escalera de la izquierda, entrar por la puerta a tu espalda y, desde la sala donde te encuentras (4), recoger un botiquín pequeño, y cerrar el generador para poder desactivar los malditos rayos. Vuelve a la sala anterior (cuidado con el alien que te atacará nada más subir las escaleras), termina con un nuevo alien y sube por unas escaleras cercanas a las anteriores, las cuáles te llevarán a un cargador láser (5).
A continuación, entra por la puerta automática que se encuentra frente a la que entraste y avanza hasta que llegues a una sala con unas cajas que contienen cartuchos (además de escuchar un mensaje nuevo). Sal por la puerta más a la derecha, y prepárate para acabar con un alien que destrozará la puerta que está frente a ti. Acto seguido, recoge un botiquín pequeño, guarda la partida, y sigue por la otra puerta de la habitación. En la siguiente sala, volverás a oír un mensaje y podrás recoger un nuevo botiquín. Continúa por la otra entrada, gira la manivela a la derecha de la puerta y entra por ella. Una vez dentro recibirás otro mensaje, y nada más entrar por la siguiente puerta serás atacado por un alien. Cuando termines tendrás dos caminos a elegir (6), uno a la derecha y otro a la izquierda, además de varios cartuchos. Ve por el camino de la derecha; en la sala donde te hallarás, encontrarás un botiquín grande a la izquierda (mucho cuidado porque cuando lo recojas serás atacado por dos aliens), un cargador láser y una válvula, que deberás girar a tu derecha (cuidado, de nuevo, con los dos aliens que irán a por ti).
Ahora, dirígete por la puerta que antes quedaba a tu izquierda; una vez dentro pasa a la siguiente sala a tu derecha y oirás un nuevo mensaje, momento en el cual tendrás que bajar por unas escaleras frente a ti. Una vez abajo (7), acaba con un alien a tu derecha y entra por la puerta que mantenía abierta. Termina con el alien que se está dando un banquete y recoge la escopeta láser junto al cadáver. Ahora, vuelve a la sala anterior, entra por la otra puerta, activa la manivela de la derecha de la puerta y entra por ella. Llegarás a una enorme habitación, con una escalera a tu derecha (8). Cuando llegues abajo, avanza por el pasillo y gira a la izquierda en la primera desviación. Sube por las escaleras que verás frente a ti, y una vez arriba, activa la válvula que encontrarás. Ahora, baja y fíjate bien en las escaleras que se encuentran al fondo del pasillo dónde te hallas (9), dos aliens te saldrán al paso, tendrás que volver aquí luego. Bien, sal ahora de ahí, y vuelve a la sala donde recogiste la escopeta láser. Una vez allí, serás atacado por un alien escondido a tu derecha, cercano a una puerta. Tras acabar con él, entra por la puerta a la izquierda de la del pasillo por el que entraste y desactiva una válvula que encontrarás cerca del flujo de vapor (cuidado con el alien). Ahora, vuelve a la puerta cercana al alien que mataste antes (10), entra por ella, avanza por el pasillo, recoge la munición del soldado muerto, y activa la válvula. Regresa de nuevo a la sala anterior (la de la válvula cercana al flujo de vapor), y desactiva el interruptor de la pared el fondo. Regresa al punto 9, el de las escaleras, allí serás atacado por un alien nada más salir de la sala donde te »













» encuentras, y sube por ellas. En la plataforma a la que llegarás, verás una puerta que te llevará a una sala con dos aliens, muchas cajas y un lugar para salvar la partida (11). Sal por la puerta de la habitación, activa el interruptor y entra por la puerta. Al entrar en la habitación serás atacado por dos aliens, y comenzará una cuenta atrás de 8 minutos para arrojar la cápsula antes de que detone. Baja por las escaleras de la izquierda, recoge el detonador a tu derecha y acaba con el alien. Métete por el hueco que está muy cerca del detonador y baja por él, hasta que llegues a una sala donde un alien ha matado a un soldado (12). Acaba con él, entra, coge el detonador, el botiquín y la munición y elimina a los tres aliens que te atacarán. Introducete por el hueco de antes y entra dos veces por sendas desviaciones a tu izquierda. Llegarás a una sala con unas escaleras, y con dos aliens que te atacarán por la espalda, sube por ella, Arriba hay otro detonador (13). Sal y vuelve a subir por las escaleras que usaste para bajar. Ve a las puertas más a tu derecha (14) y entra luego, por la que esté más al fondo. Acaba con el alien, coge el último detonador, elimina a dos aliens más y sal. Sube por la escalera frente a ti, inserta los cuatro detonadores en el panel de la derecha, y activa el interruptor para lanzar el bote salvavidas. Entra por la segunda puerta a tu izquierda, gira la manivela a tu izquierda, entra en la siguiente sala y activa el panel de control que estará frente a ti, para acabar la misión.


13

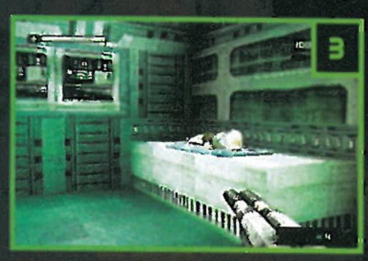

14

NIVEL 3: INVESTIGACIÓN DEL CLON

Sal de la habitación donde te encuentras y entra por la puerta que tienes a tu derecha (recuerda esta habitación, pues deberás volver a ella más adelante). Ya en la nueva sala, abre la puerta frente a ti y acaba con los tres huevos de alien que allí se encuentran (1). Si alguna cría consigue introducir un embrión en tu pecho puedes recoger la unidad de automedicación, que está en esa misma sala, y utilizarla. Acto seguido acaba con el alien adulto y continúa a la derecha hasta que encuentres unas escaleras a tu izquierda. Sube por ellas, acaba con los dos huevos y acciona el interruptor de la pared para desactivar la seguridad. Acto seguido, introdúcete por el túnel que hay en el suelo a la izquierda (2), avanza por él, acaba con el alien y recoge la tarjeta que encontrarás junto al cadáver. Sal ahora de ahí y baja a la estancia anterior. Entra, ahora, por la puerta del fondo, activa el interruptor, destruye al primer clon (3) y por último, recoge el pase y el rastreador. Sal de la sala, enfréntate a los dos aliens que irán a por ti (que curioso como la canción de Tamara), y, una vez acabes con ellos, dirígete a la sala del principio con las tres puertas, acaba con los dos aliens que allí se encuentra y entra por la puerta que queda a tu derecha. Sube las escaleras y activa el panel de la derecha para deshacerte del campo de fuerza. En esta nueva habitación recoge la munición y los medicamentos que encuentres, desactiva el panel frente al soldado muerto de la silla y entra por la puerta de la derecha. A continuación puedes grabar partida y continuar por la puerta a tu derecha. Tras la primera puerta hallarás un panel, al fondo a la derecha, que deberás activar para continuar (4). Hecho esto, avanza por la habitación con los dos cadáveres. Sigue por la puerta frente a ti, acaba con el alien y recoge el cargador. Abre la siguiente puerta y destruye al alien del techo para poder proseguir. Activa el panel de la izquierda y espera que se abran las puertas del ascensor. Aniquila al bicho que caerá sobre ti, coge el botiquín a tu izquierda, acaba con el otro "pasajero" que se esconde tras las cajas y sube las escaleras. Arriba, coge la tarjeta y el cargador y activa el panel (5). Baja, entra por la puerta de la izquierda, destruye el huevo que hay a la izquierda (cuidado con la cría) y coge el rifle de pulsos y el cargador. Después entra en el pequeño laboratorio, coge el botiquín y destruye el segundo clon (6). Vuelve al ascensor, y desde allí, regresa a la sala de las tres puertas (por el camino serás atacado por varias crías y por un alien). Una vez allí, activa el panel que hay cerca de una de las puertas y entra por ella, pero antes termina con el bichejo de turno. Avanza, entra en el ascensor, activa el interruptor y adelante. Llegarás a una sala con varios huevos al fondo que tendrás que eliminar, sin contar con el insidioso alien que ronda por allí. Cuando termines con los huevos, coge la munición y entra por la puerta de la izquierda. En esa habitación, de nuevo, elimina unos cuantos huevos, acto seguido entra por la puerta marcada por el número tres. Nada más llegar a la nueva sala con el artefacto azul en el medio, acaba con dos aliens, y entra por la puerta cuatro. Desde aquí entra por la puerta 5, destruye los huevos, coge la munición y el kit de automedicación y por último hazte con la tarjeta del suelo para poder activar el interruptor (7). Pasa ahora por la puerta 4, y elimina al alien y a los dos huevos. Vendrán dos más en cuanto acabes con los huevos. Cuando hayas acabado con ellos, entra por la puerta de la izquierda, coge el kit de automedicación, y graba la partida. »


1


2


3


4


5

» Regresa a la sala del artefacto azul, terminando antes con otro alien y entra por la otra puerta. Elimina al bicho que aparece, coge el rifle (si no lo hiciste antes), activa el interruptor de la derecha y continúa por la puerta. Activa el ascensor, espera a que se abran las puertas, termina con el bicho y pasa por la siguiente puerta. En esa sala recoge munición de los barriles que hay entre las cajas y prosigue tu marcha. Cuidado con las crías que aparecerán en cuanto cruces la puerta; acaba con ellas. Entra por la siguiente puerta, y utiliza el ascensor. En cuanto se abran las puertas, elimina a los tres guardias y sigue tu camino. Llegarás a otro ascensor, te llevará a una sala donde se escuchará un aviso no muy bueno. Tras

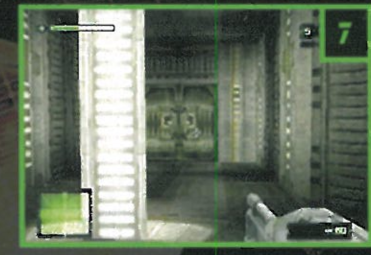






pasar por la primera puerta de la sala, destruye las cajas y recoge la munición, ve después a la parte izquierda de la habitación y encontrarás un nuevo alien y una escalera por la que bajar. Abajo, ve por el pasillo de la izquierda si tienes la escalera frente a ti. Avanza, termina con el alien que persigue al soldado, y sube por las escaleras del final del pasillo (8). Termina con la cría, entra por las puertas destrozadas, acaba con el huevo y coge el kit escondido en la caja. Vuelve al pasillo y avanza, acaba con los dos aliens, llegarás a unas escaleras. Súbelas y en la nueva sala, coge toda la munición y los botiquines que encuentres, aparte de eliminar a todo huevo y alien que veas. Baja las escaleras y entra por el pasillo de la

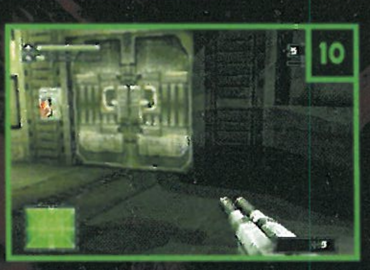






derecha que hay adelante. Sigue por él, acaba con el bicho y sube las escaleras del final. En la nueva sala (9), activa el interruptor y entra por la puerta del final. Elimina a las dos crías y sigue por la puerta de tu izquierda. Aquí (10) activa el interruptor, cruza el puente y baja por las escaleras de la izquierda. Entra en el ascensor de la izquierda, y en la nueva sala (11) elimina a los aliens y a los humanos, continuando por la sala de la izquierda. Acaba con los huevos y los dos aliens, entra por las puertas rotas que están junto a los huevos, termina con el nuevo "pasajero", avanza, elimina los tres huevos cercanos a la puerta y entra por la puerta de la derecha de la sala (12), verás un interruptor. Destruye el huevo,

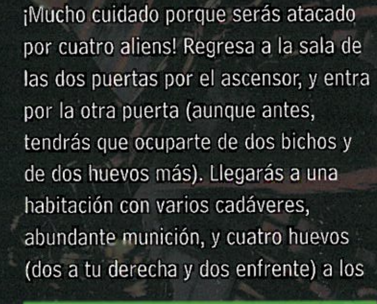




entra por la puerta, elimina otro huevo y a un alien y graba la partida. Vuelve a la sala del interruptor y actívalo, serás atacado por cuatro aliens. Hay una puerta a tu izquierda y dos a la derecha; ve a la derecha, acaba con los huevos (cuidado con el gas), elimina a los dos aliens, activa el panel del fondo de la sala a la derecha y entra por la puerta más cercana. Desactiva la manivela (13) y vuelve a la puerta de la parte izquierda de la gran sala. Haz lo mismo que antes, acaba con el alien, y regresa, de nuevo, a la parte derecha de la sala. Abre la puerta que verás frente a ti, destruye el último clon y coge el botiquín. A continuación, entra por la primera puerta a tu derecha y activa la pantalla para acabar el nivel.

NIVEL 4: CUARENTENA E I+D

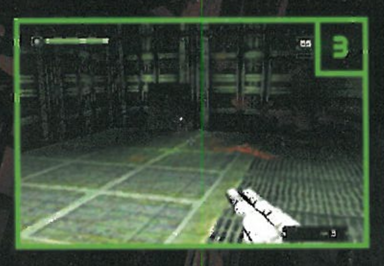
Dirígete a la puerta situada a tu izquierda. Llegarás a una sala con dos puertas (1), una a tu derecha y otra a tu izquierda. Continua por la de la derecha. Baja por el ascensor, y una vez abajo, dirígete a la puerta frente a ti (recuerda esta sala porque a tu derecha hay otra puerta que, por ahora, no puede abrirse). Al final del pasillo encontrarás unos cartuchos y un panel de control que debes activar (2). ¡Mucho cuidado porque serás atacado por cuatro aliens! Regresa a la sala de las dos puertas por el ascensor, y entra por la otra puerta (aunque antes, tendrás que ocuparte de dos bichos y de dos huevos más). Llegarás a una habitación con varios cadáveres, abundante munición, y cuatro huevos (dos a tu derecha y dos enfrente) a los



que eliminar. Justo a la izquierda de la sala, y detrás de varias cajas (3), se encuentra un conducto por el que deberás introducirte; tras un largo recorrido, sólo importunado por la llegada de tres crías, podrás acceder a una nueva habitación, donde podrás recoger la tarjeta que necesitas (4). Destruye el control de los campos de fuerza de la sala, y encamina tus pasos a la sala con la puerta que antes no podía abrirse (la que se encuentra a la derecha de la salida del ascensor). Una vez allí, activa el interruptor, continúa y, de nuevo, vuelve a presionar un nuevo panel. Llegarás a una sala (5), con dos aliens, y dos paneles que activar a la izquierda. Dirígete al ascensor, otra vez, acaba con los dos "pasajeros" que hallarás a su entrada, y ve a la derecha en la primera desviación, que es donde se encuentran los cadáveres. Tras pasar por dos pasillos, llegarás a una sala parecida a otra anterior (6), donde tendrás que ocuparte de dos nuevos aliens y de dos enormes huevos, para poder pasar por la puerta situada a la izquierda de la sala. La siguiente »

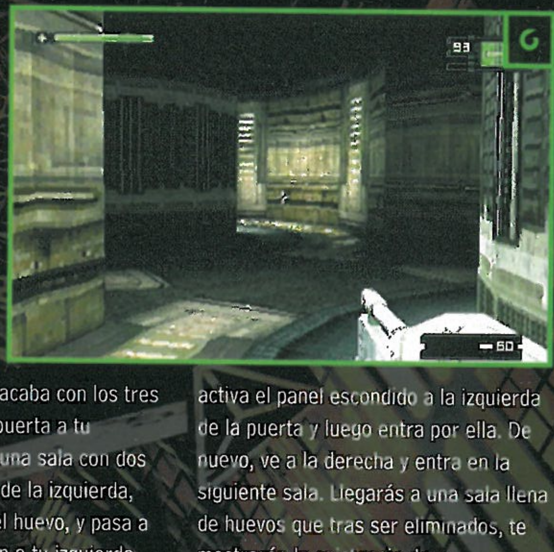




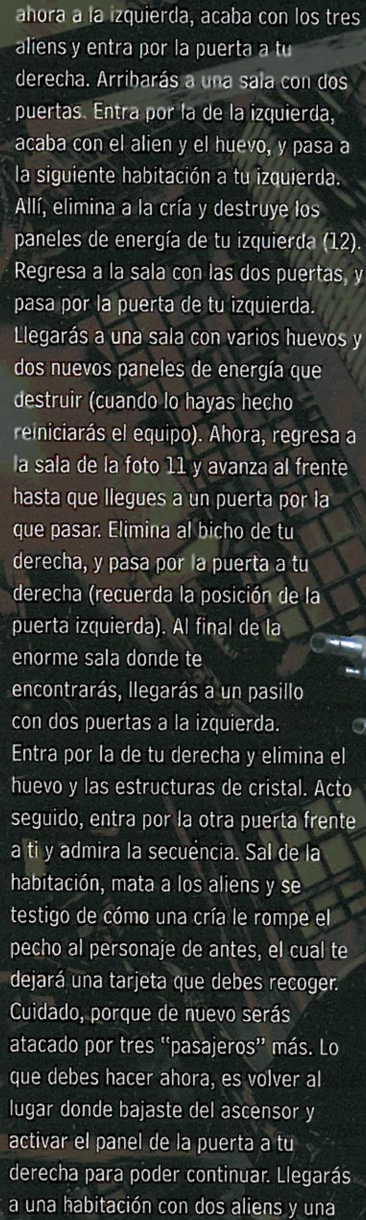


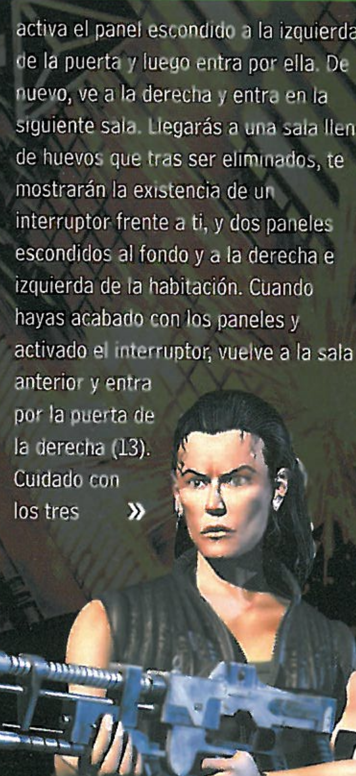






habitación, tiene un generador de energía a la izquierda que tienes que destrozar para poder eliminar al marine que seguro ya habrás visto. Bueno, en realidad, deberás acabar con los tres aliens que se merendarán al susodicho marine. Hecho esto, ve a la derecha, hasta llegar a una sala donde recogerás una tarjeta, munición y podrás grabar parida (por cierto, ¡cuidadín con el alien!). Regresa a la sala anterior y desactiva el campo de fuerza para poder pasar. En la nueva sala podrás ver dos cajas a tu izquierda y una puerta a tu derecha que no se abre por ahora. Continúa, y llegarás a una habitación (7) con cuatro aliens y tres puertas, una a la derecha y dos al fondo y a la derecha. En las dos del fondo, encontrarás un botiquín, en la primera y unas escaleras por las que subir en la segunda. Llegarás a una zona con una alien, y con descargas eléctricas en su parte derecha. Para acabar con este peligro dispara a los paneles a los que se dirigen los rayos (8). De todas maneras no podrás seguir avanzando, por lo que tendrás que bajar a la sala anterior y entrar por la primera puerta que antes se situaba a la derecha. En esta habitación (9), entra por la primera puerta a la izquierda, mata al alien, pasa a la siguiente sala y activa el panel tras la mesa. Elimina al alien, avanza por el pasillo y en la nueva sala, elimina todos los huevos. Ahora vuelve sobre tus pasos, acaba con los dos aliens y ya en la habitación anterior (la de la foto 9), entra por la puerta a tu izquierda (la marcada como biocelda 2). En la siguiente sala, activa el panel de la izquierda y guarda la partida (10). Si avanzas por el pasillo, encontrarás una habitación con un huevo y una unidad de automedicación. Ahora, regresa a la sala de los rayos de la foto 8, y desactiva el último de los paneles. Accede a la habitación y recoge el botiquín y la munición. Vuelve a la sala de los rayos, la de la foto 9, y entra por la puerta a la derecha. Avanza por ese camino, hasta que llegues a una pequeña habitación con un enorme agujero en el suelo. Déjate caer por él y avanza por el pasillo, eliminando a los tres aliens que te saldrán al paso. Al final del pasillo, sube la escalera, acaba con la multitud de crías y los dos "pasajeros" y activa los paneles del fondo de la sala. Cuando termines, acaba con el alien y pasa al ascensor frente a ti. Una vez abajo, entra por la puerta de la derecha, avanza y en la nueva habitación (11), elimina a los dos bichos y ve a la parte derecha de la sala para bajar por unas escaleras. Ve ahora a la izquierda, acaba con los tres aliens y entra por la puerta a tu derecha. Arribarás a una sala con dos puertas. Entra por la de la izquierda, acaba con el alien y el huevo, y pasa a la siguiente habitación a tu izquierda. Allí, elimina a la cría y destruye los paneles de energía de tu izquierda (12). Regresa a la sala con las dos puertas, y pasa por la puerta de tu izquierda. Llegarás a una sala con varios huevos y dos nuevos paneles de energía que destruir (cuando lo hayas hecho reiniciarás el equipo). Ahora, regresa a la sala de la foto 11 y avanza al frente hasta que llegues a un puerta por la que pasar. Elimina al bicho de tu derecha, y pasa por la puerta a tu derecha (recuerda la posición de la puerta izquierda). Al final de la enorme sala donde te encontrarás, llegarás a un pasillo con dos puertas a la izquierda. Entra por la de tu derecha y elimina el huevo y las estructuras de cristal. Acto seguido, entra por la otra puerta frente a ti y admira la secuencia. Sal de la habitación, mata a los aliens y se testigo de cómo una cría le rompe el pecho al personaje de antes, el cual te dejará una tarjeta que debes recoger. Cuidado, porque de nuevo serás atacado por tres "pasajeros" más. Lo que debes hacer ahora, es volver al lugar donde bajaste del ascensor y activar el panel de la puerta a tu derecha para poder continuar. Llegarás a una habitación con dos aliens y una puerta a la izquierda. Antes de nada, activa el panel escondido a la izquierda de la puerta y luego entra por ella. De nuevo, ve a la derecha y entra en la siguiente sala. Llegarás a una sala llena de huevos que tras ser eliminados, te mostrarán la existencia de un interruptor frente a ti, y dos paneles escondidos al fondo y a la derecha e izquierda de la habitación. Cuando hayas acabado con los paneles y activado el interruptor, vuelve a la sala anterior y entra por la puerta de la derecha (13). Cuidado con los tres »















» aliens de la habitación. Después de esto, graba la partida y entra por la puerta más alejada de ti. En el pasillo donde te encuentras, acaba con dos aliens y baja por la escalera a tu derecha (recuerda la puerta frente a ti). Ahora, entra agachado por el pasillo y dirígete siempre a la derecha hasta llegar a una habitación con la tarjeta que necesitas, cuidado, pues serás atacado por dos aliens. Vuelve a la sala. Después de ver al impresionante ser con el que debes luchar, avanza por la sala y no le elimines aún. Entra por la puerta bloqueada por los rayos (cuando estos dejen de funcionar), y en la nueva sala, desactiva el interruptor y ve a la habitación anterior para entrar por la puerta segunda puerta a la derecha que te encontrarás nada más salir. Allí, desactiva el interruptor e introdúcete por el hueco en el suelo. Avanza hacia la izquierda y llegarás a una sala (tras una caja), donde podrás recoger el lanzallamas y activar el interruptor. Ahora sal de la habitación y pasa a la sala que tengas más próxima, a la derecha. De nuevo, desactiva el panel e introdúcete por el hueco, y al poco llegarás a una estancia (14), donde podrás activar un nuevo panel. Acto seguido, entra, otra vez por el túnel, y sal a la sala de la reina alien, en cuanto llegues a la habitación. Para acabar con ella, no dejes de moverte y de dispararla, si lo haces bien no habrá problemas para matarla. A continuación, entra por la enorme puerta, que está justo a la derecha por la que saliste anteriormente, y avanza.





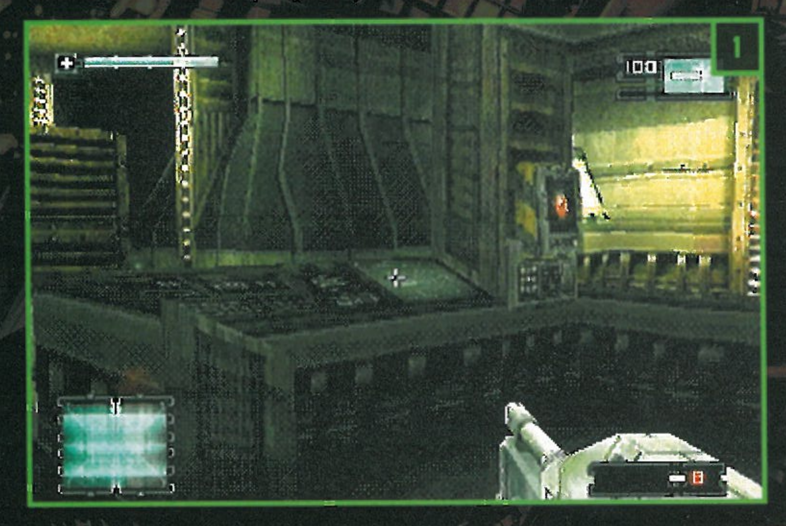
Llegarás a una sala donde podrás recoger el rifle impulsos, y donde podrás grabar partida. De nuevo dos puertas, entra por la que está más alejada del panel de grabar partida (la otra no se abre). Avanza y llegarás a una sala con un alien y tres huevos, elimínalos, y continúa. En la siguiente estancia, acaba con el resto de los huevos, y destruye el clon 1 (la cosa amorfa del fondo de la habitación). Acto seguido, entra por la puerta de la derecha de la estancia, avanza por el



pasillo y entra en la primera estancia a la izquierda. Allí, activa el interruptor, y destruye el último clon. Ahora, vuelve a la sala del clon anterior, entra por la puerta frente a ti, y acaba la misión.

NIVEL 5: COMPLEJO MILITAR

Sal de la sala donde estás, acaba con los cuatro aliens de la siguiente y entra por la puerta frente a ti. Elimina al nuevo alien y continúa avanzando. Termina con dos nuevos "pasajeros" y entra por la puerta de la izquierda. Allí, elimina a los cuatro soldados y activa la alarma (1). Entra por la puerta a la derecha y baja por unas escaleras cerca de ti a tu derecha. Si vas a la derecha encontrarás munición y una escopeta. Elimina a cuatro aliens y sube por una escalera a tu derecha (2). Una vez arriba, destruye el huevo y pasa a la siguiente sala. Aquí, deberás pasar entre los láser, cuando estos suben lo suficiente. Justo a mitad de camino, hallarás una abertura en el suelo a tu izquierda por la que tendrás que entrar. Avanza hasta que llegues a una sala con dos huevos, munición, un interruptor que debes activar y un panel para salvar partida. A continuación, vuelve a la habitación de los rayos por el túnel de antes, y ve a la puerta de la izquierda. Elimina al alien, y en la siguiente sala (3), mata a las crías y los huevos, y sube por la escalera frente a ti, para activar un panel situado a tu izquierda. Ahora, baja rápido por la escalera, elimina al alien y cruza la puerta situada a tu izquierda. Avanza por un nuevo pasillo, elimina tres aliens y en la siguiente habitación, acaba con tres soldados. Continúa por el ascensor frente a ti, acaba con el alien que saldrá de él y baja. En la siguiente sala (4), ve a la puerta de la derecha (recuerda la de tu izquierda). Avanza por la pasarela, elimina al soldado de tu izquierda, recoge el botiquín de la habitación, y ocúpate del alien que irá a por ti. Sal de la habitación, y activa el panel de tu derecha. Acto seguido, acaba con el nuevo soldado y ve a la izquierda. Llegarás a una sala con una puerta frente a ti con un panel a la derecha. Actívalo y continúa avanzando (vigila el par de aliens que irán por detrás de ti). Entra, ahora por la puerta, elimina a los tres bichos que te estaban esperando, y avanza hasta que encuentres dos huevos, tras las últimas columnas, y una escalera a tu izquierda por la que debes subir (5). Una vez arriba, acaba con los tres bichos de »







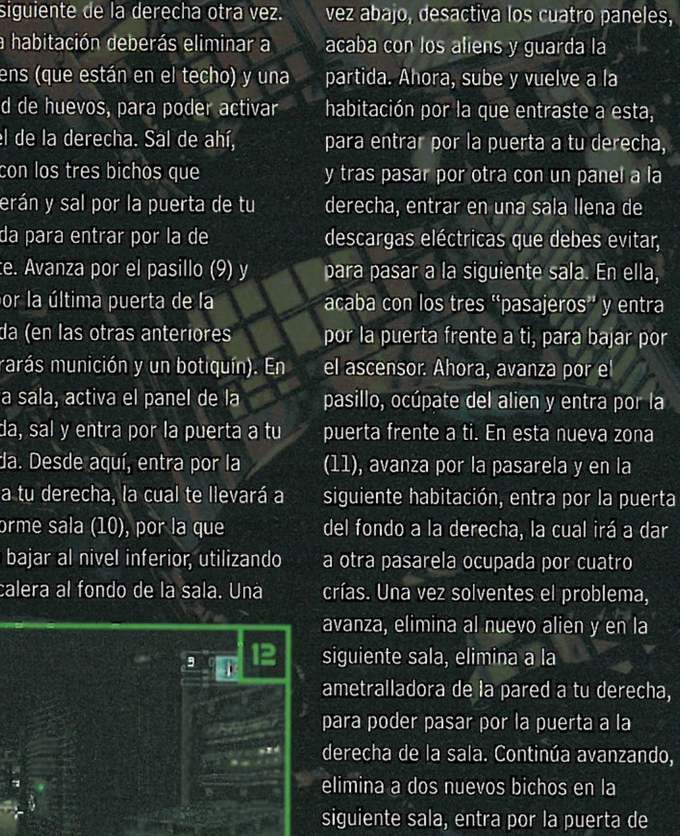






» turno, recoge un botiquín a tu izquierda y continúa. Al final del pasillo y a la derecha, verás una explosión tras la cual, deberás eliminar al alien, entrar en la sala, acabar con el primer clon y activar un panel cerca del mismo. Sal de ahí y entra por la puerta frente a ti (cuidado con el "pasajero"). En la nueva sala, acaba con los dos aliens, graba partida. A la izquierda y justo debajo del cadáver encontrarás el lanzagranadas (6). Acto seguido, elimina al nuevo alien y entra por la puerta a la izquierda. Acaba con los dos nuevos bichos, avanza hacia las siguientes habitaciones, hasta que llegues a una con una escalera por la que bajar. Abajo, elimina rápidamente a los huevos, y entra en la siguiente sala. Dirígete a la puerta de tu izquierda (hay otra a tu derecha, no lo olvides). En esta sala (7), acaba con los dos aliens, y activa un panel a la izquierda de la habitación. Ahora entra por la puerta de la derecha que te dijimos que no olvidarás, la cual va a dar a una sala con dos bichejos. Sigue avanzando, acabando con los cuatro aliens que te saldrán al paso, hasta que llegues al ascensor. Una vez abajo, deja que los aliens y los soldados se destruyan entre ellos y avanza hasta que llegues a una habitación con dos puertas (8). Entra por la de la de la derecha y luego por la siguiente de la derecha otra vez. En esta habitación deberás eliminar a dos aliens (que están en el techo) y una multitud de huevos, para poder activar el panel de la derecha. Sal de ahí, acaba con los tres bichos que aparecerán y sal por la puerta de tu izquierda para entrar por la de enfrente. Avanza por el pasillo (9) y entra por la última puerta de la izquierda (en las otras anteriores encontrarás munición y un botiquín). En la nueva sala, activa el panel de la izquierda, sal y entra por la puerta a tu izquierda. Desde aquí, entra por la puerta a tu derecha, la cual te llevará a una enorme sala (10), por la que puedes bajar al nivel inferior, utilizando una escalera al fondo de la sala. Una vez abajo, desactiva los cuatro paneles, acaba con los aliens y guarda la partida. Ahora, sube y vuelve a la habitación por la que entraste a esta, para entrar por la puerta a tu derecha, y tras pasar por otra con un panel a la derecha, entrar en una sala llena de descargas eléctricas que debes evitar, para pasar a la siguiente sala. En ella, acaba con los tres "pasajeros" y entra por la puerta frente a ti, para bajar por el ascensor. Ahora, avanza por el pasillo, ocúpate del alien y entra por la puerta frente a ti. En esta nueva zona (11), avanza por la pasarela y en la siguiente habitación, entra por la puerta del fondo a la derecha, la cual irá a dar a otra pasarela ocupada por cuatro crías. Una vez solventes el problema, avanza, elimina al nuevo alien y en la siguiente sala, elimina a la ametralladora de la pared a tu derecha, para poder pasar por la puerta a la derecha de la sala. Continúa avanzando, elimina a dos nuevos bichos en la siguiente sala, entra por la puerta de turno (12) y ya en la siguiente sala, graba la partida, y activa el panel de la derecha. El sistema te dirá que no puede seguir, así que da media vuelta y entra por la puerta destrozada que »













» encontrarás a tu izquierda. Avanza por los pasillos, hasta que llegues a una habitación con un panel a la derecha. Actívalo y entra por el pequeño túnel en el suelo de la misma sala. Desde aquí, tendrás que llegar a las cuatro salas de energía para desactivar sendos paneles que te permitirán pasar por la puerta a la cual antes se te denegó el acceso. Vuelve a ella, entra y baja por el ascensor. Llegarás a un sala con tres puertas, entra por la de la izquierda (cuidado con los vehículos de seguridad) y destruye el panel de energía de la izquierda (13). Después vuelve atrás y entra por la puerta frente a ti. Aquí, desactiva el nuevo panel y elimina al alien. Ahora, sal por la otra puerta y avanza hacia el frente, hasta que llegues a otra sala con otro panel y un alien. Continúa de nuevo al frente; entra en la nueva sala, acaba con el panel. Sal por donde entraste y entra por la primera puerta a la derecha. Acto seguido, activa el panel de la derecha y sal. Ahora dirígete todo

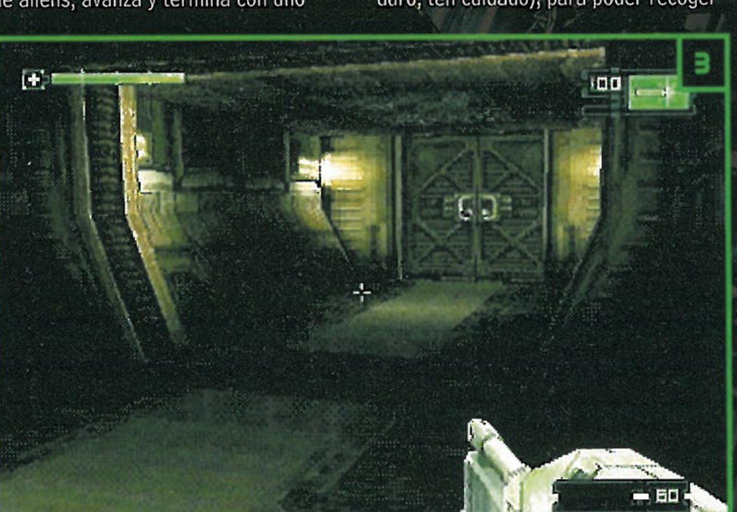




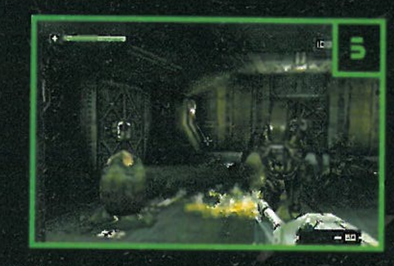
el rato a la izquierda y entrarás en otras tres zonas más como la anterior (con un panel en rojo), para desactivarlos y ganar el acceso al núcleo central. Una vez dentro, activa los interruptores de la pared, para reiniciar a padre. Cuando lo hagas elimina a los aliens, sal por la única puerta posible, dirígete a la izquierda y entra por la primera puerta que quedé a tu derecha (cuidadín con los aliens) para acabar la misión (14).

NIVEL 6: MÁXIMA SEGURIDAD

Date la vuelta y entra por la primera desviación a la izquierda. Allí, acaba con la cría y activa el panel (1). Entra, ahora por la puerta tras de ti, acabando de paso con el soldado y avanza. En la nueva sala acaba con los aliens y el soldado, recoge la tarjeta comando de alto nivel 1 (en la pasarela de la izquierda) y entra por la puerta de la derecha. Elimina a los dos soldados, activa el interruptor y ve por la puerta de la derecha, en la siguiente sala. Llegarás a una habitación con dos huevos y dos puertas (2). Avanza por la que tienes enfrente y en la sala siguiente, puedes pasar a la habitación de la izquierda para grabar partida, Sal, cuidado con el par de soldados y continúa a la izquierda. Elimina a tres soldados más y baja por una escaleras a tu derecha, cerca del montón de escombros. Pasa por la puerta más cercana a la escalera. Acaba con el trío de aliens, avanza y termina con uno más. En la nueva habitación (3), entra por la puerta de la derecha (tienes otra enfrente) y elimina al bicho. A continuación, activa el panel que tienes delante de ti y ve a la parte posterior de la sala, para eliminar unos cuantos huevos y activar otro panel. Sal de ahí y dirígete a la sala de la foto 2. Una vez allí, entra por la puerta a tu izquierda, baja por el ascensor y elimina al grupo de soldados (hay uno especialmente duro, ten cuidado), para poder recoger la tarjeta de comando de alto nivel 3 que necesitas (4). Vuelve a la escalera, bájala y entra por la puerta de celdas A. Avanza hasta que llegues a una sala con varios huevos; acaba con ellos y sigue por la puerta frente a ti. A los pocos metros, llegarás a otra habitación con varios huevos y dos aliens (5). Desde ella accede a la puerta tres y recoge el kit de automedicación (alien a la vista). Sal y entra en la habitación cuatro donde podrás recoger munición y un botiquín. Acto seguido, sal y entra por la puerta de la izquierda. Avanza, acaba con los huevos de la siguiente sala y continúa de frente. Entra en el ascensor y una vez abajo, elimina al par de bichos y dirígete a la izquierda hasta que veas un panel que tendrás que activar. Acto seguido, sigue de frente hasta el siguiente panel y, una vez activado, sube por el ascensor hasta la celda seis y recoge un valioso conjunto de ítems. »







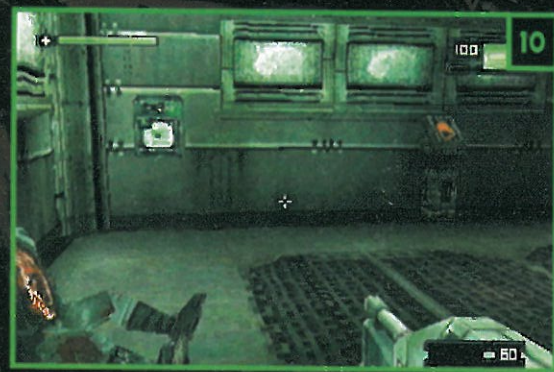




» Vuelve a bajar ahora y esta vez entra por la puerta que está delante. Avanza, elimina al alien y en la nueva sala, acaba con otro alien; asegura las dos celdas, activando los paneles a izquierda y derecha. Acto seguido, avanza por la puerta frente a ti y en la siguiente gran sala (6) abre las celdas una y dos (además podrás grabar partida). Ahora, vuelve a las celdas una y dos, deshaciendo todo el camino y consigue una nueva tarjeta de comando de alto nivel 5, en la celda dos. A continuación, sal del bloque de celdas A, y entra en el B. Avanza, acaba con el alien y continúa avanzando hacia el frente. De nuevo, acaba con otro "pasajero". En la siguiente sala, acaba con dos aliens más y prosigue tu camino, hasta que llegues a otra gran habitación con tres aliens y varios huevos, además de un lugar para salvar la partida. Una vez los elimines, abre la puerta de la pared y baja por el ascensor. Atención porque esta zona está plagada de aliens. Lo que tienes que hacer es ir entrando en todas las celdas que encuentres (siempre avanzando de frente) y eliminar a cuanto alien te salga al paso. Lo que haremos es irte diciendo lo que encontrarás en cada celda: en la celda ocho, encontrarás un alien, y en la siete tres huevos y munición. Cuando acabes, limpia la zona. La siguiente sala, estará habitada por dos aliens y varios huevos; además, deberás desactivar un panel de la pared derecha. Cuando termines, entra por la puerta junto al interruptor y ya en la siguiente sala acaba con los huevos y con el bicho, recoge la tarjeta de comando de alto nivel 2 (7), de la celda diez, y acaba con los huevos de la celda nueve. Ahora vuelve al principio del complejo de las celdas B (asegurando todas las celdas de camino, ya sabéis activando los paneles de las salas). Bien, saldrás a parar a la sala con la escalera a la izquierda, entra, ahora por la puerta de la izquierda, y continua hasta que llegues a una enorme sala donde serás atacado por varios aliens (no dejes de moverte). Desde aquí, sigue de frente, e irás a parar a una gran habitación (8), con un alien y varios huevos. Entra por la puerta del fondo a la derecha, acaba con el "pasajero", y continua por la puerta de enfrente. Cuando termine la escena, elimina al soldado y dirígete a la derecha hasta la habitación del fondo (donde podrás guardar la partida). A la izquierda de tu posición, encontrarás un panel que debes activar. Bien, ahora debes ir entrando en todas las celdas que encuentres (son todas las puertas que hay por el pasillo, cerca de ti) y eliminar a todo bicho viviente que veas, además de activar todos los paneles. Cuando termines, avanza por el pasillo donde te encuentras. La primera habitación que encuentres a tu derecha, tendrá una escalera (9) que te llevará a una pequeña sala con un soldado y un interruptor. Cuando lo hayas activado, baja y cuando pases por la puerta gira a la derecha (cuidado con el alien). En la primera puerta encontrarás munición y varios aliens (unos cuatro) que pretenderán merendarte. Termina con ellos y pasa a la habitación de al lado (la de la derecha). Allí, activa el panel, pasa a la siguiente zona, termina con el alien y el soldado y ahora, explora el laberinto de pasillo, para poner bajo control las seis celdas llenas de enfermos, huevos y aliens. Una vez que lo consigas, te encontrarás en el pasillo donde están las celdas 4, 5 y 6. Encamínate hacia la puerta que cierra el pasillo y una vez que estés dentro (10), graba la partida y activa el interruptor. Ahora, tienes que dirigirte a la zona de la parte izquierda del laberinto de pasillo (cerca de la enfermería que seguro ya habrás visto) y toma un pasillo (11), que te llevará a una sala con varios enfermos y aliens a los que tendrás que eliminar y donde podrá recoger también la tarjeta de comando de alto nivel 4. Ahora, tienes que volver a la sala donde te atacó esa multitud de aliens, (en la que te dijimos que no dejaras de moverte), e inserta las tarjetas en el panel de la puerta que está a la izquierda. Una vez que esté abierta, entra en el almacén de clones, avanza, elimina a los cuatro soldados que están allí y activa el interruptor de la segunda estancia, que está situado a tu izquierda. Entra ahora a la siguiente habitación y destruye el clon que estabas buscando. Acto seguido, sigue adelante y contempla la escena para acabar por fin el nivel.









NIVEL 7: COMPLEJO PARA RANCHO

Acaba con los tres aliens que te acechan en la sombra y con las crías que caerán del techo. Entra después por la puerta de la pared izquierda y elimina los dos huevos y el alien. Avanza, acaba con dos bichos más y en el cruce (1), ve a la derecha y coge el lanzagranadas. Después de esto, tírate al agua (puedes obtener aire si te acercas a las numerosas salidas de burbujas) y bucea hacia el fondo y al frente para, acto seguido, entrar por una abertura y subir por ella a la superficie (que no se te olvide girar la válvula que abre la compuerta). Ya en la nueva estancia, acaba con dos aliens más y entra por la puerta de la derecha. Baja con el ascenso, y avanza a la izquierda (mucho cuidado, pues serás atacado por seis o siete "pasajeros"). A continuación, déjate caer al piso inferior que está situado a tu derecha, acaba con otro alien más y entra por la puerta a tu izquierda. Allí desactiva la válvula, sal rápidamente y ve al tubo situado a tu izquierda (2), para entrar por una trampilla en el suelo. Desde allí, bucea por el túnel, hasta que llegues a una estancia, donde deberás introducirte por un tubo en el techo, para llegar a una habitación llena de huevos. Elimina los huevos y gira las dos válvulas. Ahora, vuelve al agua y entra por el siguiente tubo (vigila al alien) que te llevará a una zona donde podrás grabar partida y activar otra válvula para continuara. De nuevo, tírate al agua por la trampilla abierta frente a ti y bucea hasta llegar a una gran sala con dos aliens. Una vez allí, ve hacia arriba y a la izquierda, para entrar por un hueco que te permitirá, si subes por él, llegar a una pequeña estancia con una escalera. Sube y avanza por la siguiente habitación, eliminando al par de aliens y entrando por la puerta de la izquierda. Ya en la nueva sala, ocúpate de otro bicho y entra en el ascensor del fondo de la misma. Llegarás a una pequeña habitación donde podrás grabar la partida y activar un panel (3). Cuando hayas hecho esto, vuelve al ascensor y, ya en la nueva sala, acaba con los aliens y las crías. Acto seguido, ve a la derecha y activa otra manivela, para poner otra trampilla en el suelo, justo en la misma posición que la anterior. Bucea por el túnel hasta la siguiente habitación y una vez en ella, ocúpate de los numerosos aliens que te saldrán al paso y entra por la puerta situada en el otro extremo de la estancia. Allí activa el ascensor, y defiéndete del grupo de bichos que te atacarán. Cuando llegue el ascensor, baja por él y una vez que hayas llegado abajo, elimina los huevos y acaba el nivel.


1


2


3

NIVEL 8: COMPLEJO ALMACÉN

Sal por la puerta de tu derecha, acaba con el par de aliens y sube por unas escaleras a tu izquierda. Avanza por la pasarela, elimina los huevos y el alien, y activa un panel situado a tu izquierda (1). Continúa avanzando hasta que llegues a otra sala y, una vez en ella, camina hasta que puedas bajar por unas escaleras. Una vez abajo, activa los dos paneles de las columnas centrales, y pasa por la puerta a tu derecha. Acaba con el grupo de aliens y en la siguiente estancia, activa la válvula tu izquierda. Pasa por la puerta frente a ti, elimina al alien y baja a la sala inferior (cuidado con los tres huevos), donde podrás grabar partida. Ahora, entra en el hueco con agua y bucea hacia el fondo, hasta que veas una puerta abierta. Desde allí, dirígete a la derecha y luego por la primera estancia a la izquierda. Llegarás a una estancia con un cadáver y una tarjeta flotando. Recoge la tarjeta y vuelve sobre tus pasos, sube por la estancia hacia arriba. Encontrarás dos habitaciones una frente a otra. Primero debes entrar por la que no está llena de rayo eléctricos (sabrás distinguirlas por el ruido de descargas) y subir por una escalera al fondo y a la izquierda. Una vez arriba, ve a tu izquierda, entra por la puerta y activa el panel. Ahora, vuelve al agua y ve a la habitación de enfrente, donde podrás subir por otra escalera. Cuando estés en la plataforma sobre el agua, activa las cuatro válvulas y tírate de nuevo al agua. Vuelve al fondo de la estancia sumergida y entra por la puerta con el panel (2). Bucea por el pasillo, activa la siguiente válvula a tu izquierda y continúa por la puerta abierta. En la nueva estancia, ve hacia arriba y sal del agua. Entra por la puerta, elimina al huevo y al alien y sigue avanzando. Llegarás a un pasillo con un huevo frente a ti y dos puertas. Entra por la de la izquierda, elimina al bicho y al par de huevos y sube por la escalera frente a ti. Entra por la primera puerta, que veas, acaba con las crías y activa la »

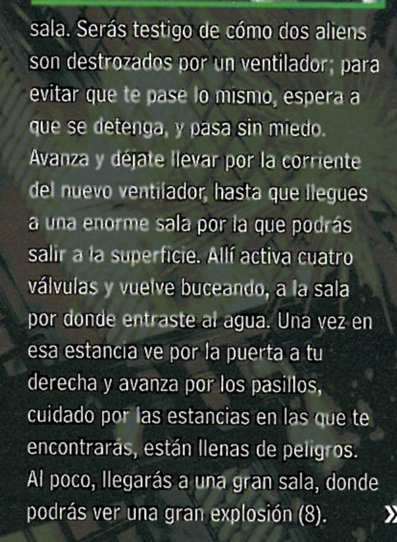

1

» válvula. Después, sal, acaba con el par de "pasajeros" y entra por el hueco en el suelo (3) del final de la pasarela donde te encuentras. Avanza por el hueco y llegarás a una habitación con dos ametralladoras automáticas que tendrás que destruir antes de bajar al suelo. Una vez abajo, recoge el lanzamisiles, activa el panel y guarda partida. Ahora, vuelve a la sala anterior con las dos puertas (una de ellas no se abría) y entra por la puerta que antes ignoraste (cuidado con el trío de aliens que te saldrán al paso). Avanza por los pasillos, eliminando a todo alien que veas, hasta que llegues a una sala con vapor saliendo de unos tubos. Allí, y con cuidado de que no te queme el vapor, deberás activar seis válvulas, para luego, continuar por la siguiente puerta. Llegarás a una sala (4), en la que primero debes destruir cuatro artefactos que controlan la electricidad: uno está detrás de la columna, otro en el piso superior y a la izquierda (5) y los otros dos en la sala contigua a esta; para destruirlos debes romper el cristal, para luego dispararlos desde tu posición. Una vez destruidos, activa el panel y entra por la puerta a tu

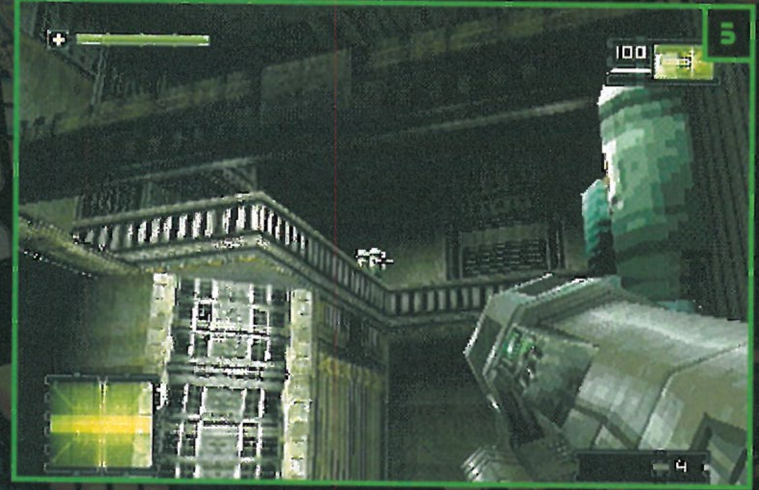

2


3

izquierda. En la nueva estancia elimina a los dos aliens y a los huevos. Acto seguido, sube por la escalera y ve a tu izquierda. Pasarás por otra puerta que te llevará a una nueva estancia, camina por ella hasta la siguiente puerta. Llegarás a una gran habitación con salidas de vapor. En ella, acaba con los aliens y los huevos y activa el panel situado en el interior de la columna central de la sala. Acto seguido sal por la puerta frente a ti y avanza hasta la siguiente estancia, que será una habitación con una escalera a tu izquierda (si la bajas conseguirás munición) y una puerta enfrente. Sigue por la puerta, elimina al trío de aliens del techo y avanza a la próxima estancia (6), donde tras ocuparte del par de "pasajeros", podrás activar una válvula. A continuación dirígete a la parte izquierda de la sala, acaba con el trío de aliens (comprobarás que serás atacado por un nuevo tipo de alien más poderoso, ¡cómo si no tuviéramos ya bastante!) y entra por la puerta. Avanza hasta que llegues a una zona repleta de huevos, elimínalos y a los tres bichos que te están persiguiendo y activa la nueva válvula. Entra, ahora, por la puerta de enfrente, termina con el grupo de aliens y avanza hasta llegar a una estancia con una pasarela, una puerta y una escalera a tu derecha; si bajas por ella, encontrarás gran cantidad de munición y botiquines. Cuando termines la recogida, entra por la puerta anterior y en la nueva estancia, graba la partida a tu derecha. Después, dirígete a la izquierda y activa la válvula. Ahora, vuelve a la sala anterior a la del agua y sube por la escalera a tu izquierda (7). Avanza por los pasillos eliminando a los huevos y los aliens, hasta que llegues a una sala repleta de aliens y con agua a los dos lados. Tírate al agua, y buce por el pasillo en el fondo de la


4

sala. Serás testigo de cómo dos aliens son destrozados por un ventilador; para evitar que te pase lo mismo, espera a que se detenga, y pasa sin miedo. Avanza y déjate llevar por la corriente del nuevo ventilador, hasta que llegues a una enorme sala por la que podrás salir a la superficie. Allí activa cuatro válvulas y vuelve buceando, a la sala por donde entraste al agua. Una vez en esa estancia ve por la puerta a tu derecha y avanza por los pasillos, cuidado por las estancias en las que te encontrarás, están llenas de peligros. Al poco, llegarás a una gran sala, donde podrás ver una gran explosión (8). »


5

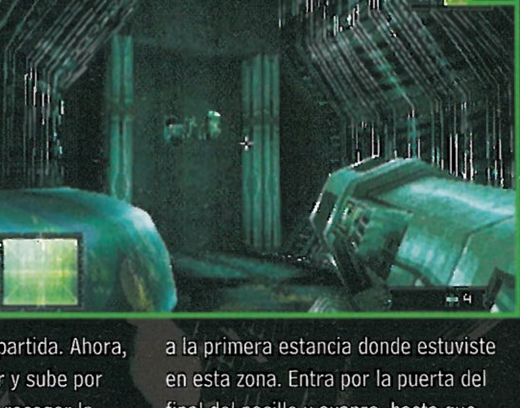

6


7



» Tendrás que desactivar las dos válvulas del centro de la sala para continua (cuidado con los vapores). Una vez hecho esto sube a la plataforma frente a la que entraste y podrás ver que el camino está bloqueado. Baja por una escalera a tu derecha, justo en ese lugar y avanza por el pasillo, para volver a subir otra escalera y continuar. Ahora, elimina los dos huevos y vuelve a baja por la escalera a tu derecha. Elimina al huevo y los tres aliens que caerán del techo y entra por la puerta a la derecha, pero antes que no se te olvide la escalera frente a ti. Avanza por los pasillos, hasta que llegues a una sala azul con tres puertas (dos a los lados y una enfrente). Entra primero por la de la derecha y en la sala a la que llegarás destroza los paneles a izquierda y derecha (9). Repite la operación en la sala que antes quedaba a tu izquierda y una vez destruidos pasa por la única sala que queda, la que estará a tu izquierda. Allí, recoge la tarjeta de seguridad, acaba con los aliens y vuelve a la escalera que te dijimos que no olvidaras para subir por ella y entrar por la puerta que allí se encuentra. En la nueva sala encontrarás, aparte de cuatro aliens, una escalera a tu derecha y dos puertas (una cerrada con tarjeta). Entra por la puerta frente a ti, avanza, activa el interruptor y graba la partida. Ahora, regresa a la sala anterior y sube por las escaleras para poder recoger la tarjeta que te abrirá la puerta cerrada. Cuando pases la puerta dirígete a la izquierda y luego por el pasillo frente a tu posición. Después de andar unos metros llegarás a una estancia (10), con un panel que deberás activar. Acto seguido, vuelve sobre tus pasos, y toma el camino a la izquierda, cuando llegues a la primera estancia donde estuviste en esta zona. Entra por la puerta del final del pasillo y avanza, hasta que llegues a una habitación con una válvula a la izquierda (es la sala llena de ordenadores). Actívala y continúa. Al poco, llegarás a una estancia con tres puertas. Entra por la de la derecha y avanza hasta que encuentres una válvula. Gírala y repite la misma operación en la puerta de enfrente. Ahora, dirígete a la estancia de las tres puertas y entra por la puerta 51. Avanza hasta que llegues a una nueva habitación que tiene tres puertas. Tienes que hacer lo mismo que antes, una vez que estén activadas las válvulas, entra por la puerta 55. A los pocos metros, llegarás a una habitación (11) con dos paneles que tienes que activar, para poder así soltar las sujeciones. Ya sólo te resta acabar el nivel dirigiéndote al fondo de la sala.


8


9

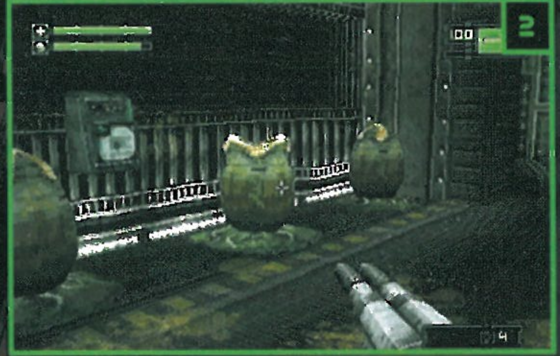

10


11

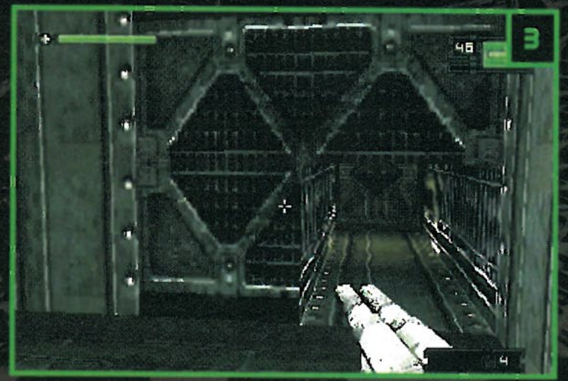
NIVEL 9: ZONA DE CARGA

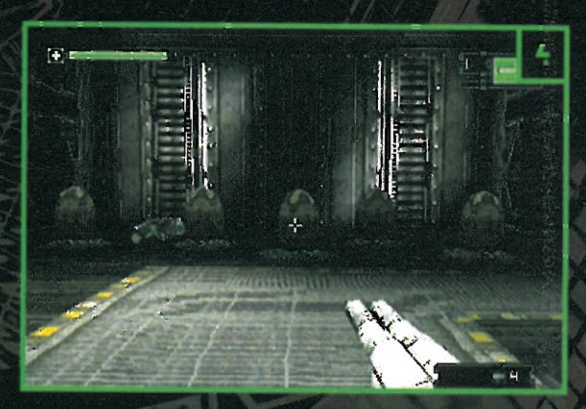
Después de la secuencia de presentación del monstruo y de tu posterior huida, date la vuelta, y en el siguiente pasillo, abre una válvula a tu derecha (1). Entra por la puerta y guarda la partida. Acto seguido, recoge los ítems, pasa a la siguiente sala, recoge el arma automática del cadáver de la izquierda y sigue por la puerta de enfrente. Ahora, debes andar sin parar por la siguiente sala hasta la próxima donde encontrarás una escopeta para deshacerte de los aliens (cuando termines con ellos toma la iluminación de la sala de los huevos). Una vez hecho esto, abre la válvula de la estancia contigua y entra por al puerta. Llegarás a una enorme sala donde podrás recoger munición y donde te enfrentarás al terrible monstruo. Para vencerle, no dejes nunca de moverte y aprovecha su lentitud de movimientos. Una vez que le hayas herido bastante, el bicho se irá y serás atacado por varios aliens. Acto seguido, entra por la puerta de la derecha, elimina los huevos y al alien y graba partida (2). Continúa por el pasillo, activa la válvula de tu derecha, acaba con el alien y recoge munición. Sigue a la izquierda. Continúa destrozando a todo bicho viviente que veas, hasta que llegues a una puerta averiada. Date la vuelta y cerca de la zona de descargas eléctricas, verás un hueco en el suelo a tu izquierda por el que entrar (3). En el »


1


2

» primer cruce ve a la derecha y recoge la munición que encontrarás al final del túnel; después, vuelve y ve a la izquierda (cuidado pues serás atacado por dos aliens) para llegar a una zona donde deberás activar un panel Ahora, sal del túnel y vuelve a la puerta cerrada de antes, para tomar un ascensor. Avanza por los pasillos, teniendo cuidado con los rayos y con los aliens y activando las manivelas de turno para abrir las puertas, hasta que llegues a otro ascensor. Nada más salir del ascensor, acaba con tres aliens y ve a la izquierda. Llegarás a una zona (4) llena de huevos que, por supuesto, tienes que destruir. Acto seguido, dirígete a la derecha y avanza machacando a las hordas de aliens que irán a por ti. A los pocos metros, llegarás a una enorme habitación, donde deberás enfrentarte, de nuevo al monstruo anterior. Sigue la misma táctica de antes y haz que huya otra vez. Acto seguido, sigue por la otra puerta de la habitación y avanza a la siguiente estancia donde podrá grabar partida. De nuevo, camina por los pasillos hasta que llegues a otra habitación enorme, donde deberás acabar con cuatro aliens y seguir avanzando por la puerta de la izquierda, para coger un nuevo ascensor (cuidado con las crías). Ahora sal del ascensor y avanza por los pasillos sin parar ni un instante, tranquilo, no hay problema de que puedas perderte porque sólo hay un camino, eliminando a todo alien que veas (te llegarán siempre de frente y en grupos no mayores de tres individuos). Después de un largo paseo, llegarás a una zona con un par de paneles (5); actívalos y escapate en la nave para finalizar el nivel.


3


4


5

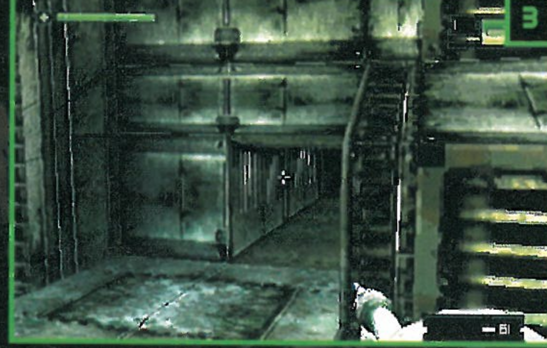
NIVEL 10: BETTY

Sal de la habitación donde estás, y entra por la puerta del fondo a la derecha, en la siguiente sala. Allí activa el panel, y, acto seguido, dirígete a la izquierda. Después, entra por la puerta del fondo del pasillo a la derecha y pasa al puente de la nave (1). El camino parece estar bloqueado, así que, vuelve sobre tus pasos y entra a la derecha, justo después de que se abra la puerta con el mecanismo de cierre del panel. Avanza y llegarás a una habitación (2), con cuatro válvulas escondidas detrás de unos cristales, que debes destruir para poder activarlas. Por supuesto, la cosa no iba a resultar tan sencilla, pues el monstruo de la fase anterior hará su aparición por tercera vez para ponerte las cosas más difíciles aún. Sal de ahí corriendo y entra por la primera puerta a la derecha. Serás perseguido por el monstruo, así que entra en la siguiente habitación a la derecha y al igual que hiciste en la habitación anterior, activa todas las válvulas. Acto seguido, sal de esa habitación y entra por la puerta de enfrente, sigue el pasillo a la izquierda, hasta que llegues a una habitación donde deberás introducirte por un hueco en el suelo a la derecha (3). Llegarás a un pasillo, donde de nuevo, tendrás que introducirte por un hueco a la derecha de tu posición. Siguiendo por el túnel, llegarás a una estancia pequeña (esta detrás de la segunda desviación a la derecha), donde podrás ver al monstruo a tu lado (no te preocupes, los cristales te protegen) y donde habrás de activar el panel (4), para acabar de una vez para siempre con el monstruo pesadito.

Y ya está, misión cumplida, felicidades, has acabado uno de los juegos más difíciles de la historia lúdica.


1


2


3

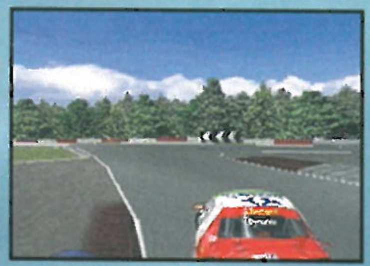

4

TOCA World Touring Cars

Aunque sabemos que eres el mejor al volante, no está de más darte algunos consejos para que puedas enfrentarte con garantías a los difíciles torneos que te esperan en este genial simulador.

1. La conducción


La salida


La tracción

LAS SALIDAS

Serán fundamentales para conseguir una posición al final de la carrera. Una salida bien realizada, propiciará que puedas encabezar el pelotón desde el primer momento.
Para ello, mantén la aguja de las revoluciones sin que llegue a marcar la zona roja. Si no, harás que el coche patine y quedes rezagado en las últimas posiciones.

LA TRACCIÓN

Será de vital importancia para saber como debes controlar tu coche. Hay tres tipos de tracción:

• **Delantera:** normalmente serán coches con menor potencia que los de tracción trasera, aunque con una estabilidad admirable. A la hora de tomar las curvas, te dará la sensación de que giran poco aunque, afortunadamente, es casi imposible que se produzca un trompo.

• **Trasera:** coches potentes difíciles de controlar para un principiante. Muy rápidos, aunque con muy mala estabilidad. Si el coche pisa un bordillo, te sales del circuito, o entras derrapando en una curva, el trompo estará casi asegurado.

• **4X4:** es una pena que sólo los Audi posean esta característica. Buena estabilidad y giro que te evitarán más de un enfado, hace de estos coches la mejor elección para cualquier campeonato.

EL FRENO

Fundamental para trazar bien la mayoría de las curvas. Debes tener cuidado al pisarlo, ya que si lo haces durante mucho tiempo, las ruedas se bloquearán, no podrás girar y el coche patinará en el asfalto. Para frenar bien tienes que hacerlo de forma intermitente para que no se bloqueen las ruedas. Además, la frenada debe ser antes de entrar en la curva. Si lo haces cuando ya la has iniciado, perderás el control del vehículo, sobretodo si tu coche es de tracción trasera.

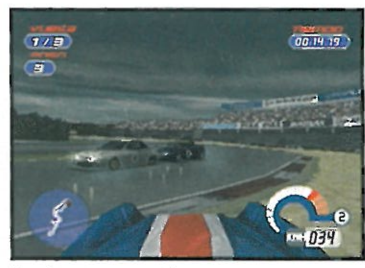
EL FRENO DE MANO

Ten mucho cuidado cuando lo uses. Si lo haces yendo muy rápido, tu coche dará más vueltas que una peonza. Es ideal para tomar una curva cerrada en una calzada estrecha, siempre y cuando vayas a una velocidad moderada. El freno de mano hará que tu coche gire rápidamente en poco espacio, lo que te evitará perder segundos necesarios. »


Los derrapes


Las salidas de pista


Las pérdidas de adherencia


Los trompos y vuelcos

» LOS DERRAPES

Los pocos derrapes que te puedas permitir en alguna carrera, siempre será con un coche de tracción trasera. Tal maniobra se producirá cuando en la trazada de una curva, frenes o intentes acelerar antes de salir de ella. Ten cuidado porque esta maniobra es difícil de manejar y posiblemente pierdas el control del coche.

LAS SALIDAS DE PISTA

Si mantienes una conducción alocada, te gusta correr más de la cuenta o te da alergia el pedal del freno, te arriesgas a salirte continuamente de la calzada. Si el coche es de tracción delantera o 4X4 podrás entrar en pista sin muchos problemas, pero si en cambio es de tracción trasera... prepárate.

LAS PÉRDIDAS DE ADHERENCIA

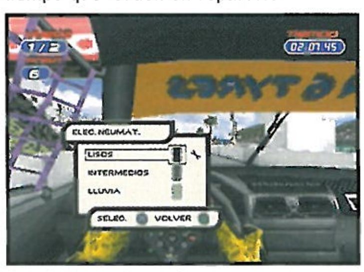
Serán constantes en los circuitos que presenten cambios de rasante. Ésta perdida de adherencia de tus ruedas, provocará un autentico descontrol en tu coche y puede hacer que acabes volcando o haciendo un trompo. Para intentar evitar esto, no aceleres ni frenes en los cambios de rasante.

LOS TROMPOS Y VUELCOS

Estos se producirán por diversos motivos como por ejemplo, la acción de otro coche, perdida de adherencia, pisar un bordillo de la pista. Evita estas situaciones en la medida de lo posible.

LOS DAÑOS EN TU COCHE

A medida que vayas recibiendo golpes de otros coches o por estamparte contra los límites del circuito, las condiciones mecánicas de tu bólido empeorarán ostensiblemente. Si los daños se producen en la carrocería, no te preocupes, no será tan bonito pero te permitirá seguir corriendo sin ningún problema. En cambio, cuando los desperfectos se centren en la ruedas, la caja de cambios o en el motor, deberás repararlos entrando lo antes posible en boxes. Dependiendo de la magnitud de la avería, así será el tiempo que tarden en repararlo.



Los daños en tu coche

2. Los arreglos

Unos buenos arreglos, pueden ser decisivos para ganar una carrera. Te recomendamos que experimentes con estos cambios en los entrenamientos hasta que consigas unos buenos tiempos.

LA SUSPENSIÓN

La modificaciones en la suspensiones influirán en la respuesta de giro y en la estabilidad de tu coche. Una suspensión dura hará que tu coche responda bien al girar, aunque si pisas un bordillo prepárate para dar vueltas durante un tiempo. Sin embargo, una blanda dará mayor estabilidad a tu coche, aunque perderá capacidad de giro.
Ten en cuenta también la tracción de tu coche, ya que si posee tracción trasera, girará más y tendrá menos estabilidad. En este caso, tal vez te venga mejor una suspensión blanda. Tú decides.

EL ANTIBALANCEO

Será fundamental en la capacidad de giro. Si quieres que éste sea amplio, endurece el antibalanceo delantero y suelta el trasero. Esto será especialmente recomendable para circuitos con muchas curvas como puede ser el de Brasilia.
Por el contrario, si quieres que gire poco para circuitos como el de México City, endurece atrás y ablanda el delantero.

LOS NEUMÁTICOS

Serán decisivos en la adherencia de tu coche al asfalto. Además, verás como con una buena elección, los tiempos mejorarán notablemente. Si una vez empezada la carrera, te das cuenta de que te has equivocado en el tipo de gomas, recuerda que en boxes te las cambiarán en tan sólo 6 segundos.



Los neumáticos

Podrás elegir entre tres tipos:

- **Lisos:** para días despejados donde el asfalto está seco.
- **Intermedios:** para días sin lluvia abundante y con la pista un poco resbaladiza.
- **Lluvia:** para los chaparrones con charcos por todas partes.

LAS MARCHAS

Si aprendes a modificar las marchas, podrás adaptar tu coche al circuito haciendo que posea más aceleración o una velocidad punta mayor. Si haces las marchas más cortas (desplaza la línea a la izquierda) conseguirás una buena aceleración, pero perderás algo de velocidad máxima.



Las marchas



La suspensión

Si, por el contrario, lo que quieres es que tu bólido alcance una velocidad punta de infarto, alarga las marchas desplazando la línea hacia la derecha. Ten en cuenta que, para un mejor rendimiento, no debe haber una separación excesiva entre marchas.

GENERAL

Se divide en:

- **Agarre:** si lo aumentas podrás controlar mejor tu coche y las curvas serán más fáciles de trazar pero tu velocidad punta se reducirá. Para obtener los resultados contrarios a estos, sitúalo al mínimo.
- **Equilibrio de frenos:** modificando esta característica, harás que tu coche sobrevire o subvire, aumentando el frenado trasero o incrementando el delantero, respectivamente.

3. Consejos avanzados


Apura bien las frenadas


Presta atención a la climatología


Practica el juego sucio


Controla los daños del coche

PACIENCIA, LAS CARRERAS SON MUY LARGAS.

Si la salida no es buena y no alcanzas los primeros puestos de la carrera, tranquilízate. Ten en cuenta que la mayoría de las carreras son muy largas y tendrás tiempo de sobra para recuperar posiciones más adelante.

APURA BIEN LAS FRENADAS

La mejor forma de adelantar a tus rivales es apurando lo máximo en las frenadas. Cuando llegues a una curva en la que haya que frenar mucho, verás como los demás pilotos lo hacen progresivamente. Tú intenta intentar frenar lo más tarde posible para poder colarte.

PRESTA ATENCIÓN A LA CLIMATOLOGÍA

En cada carrera podrás tener un día soleado, nublado, con llovizna, etc. Esto hará que tu decisión cambie con respecto al tipo de gomas que montará tu coche. Además, ten en cuenta si hay agua en el asfalto o no, ya que tu adherencia puede verse alterada por este hecho. Ajústate a estas circunstancias modificando la característica "agarre".


Ataja en las chicanes

PRACTICA EL JUEGO SUCIO

En muchas carreras deberás llevar a cabo acciones no demasiado limpias, si no quieres acabar en una mala posición. Habrá continuos roces que tienes que solventar con agresividad, golpeando los coches rivales para que se salgan del circuito y puedas correr sin tanta presión.

CUIDADO CON LOS DAÑOS DEL COCHE

Tampoco te pases con las embestidas, llevas un coche, no un tanque. Cualquier daño importante, aparecerá reflejado en el esquema de tu coche (en el lado izquierdo de la pantalla) y debe ser arreglado. Esto te quitará segundos que pueden ser vitales para el desenlace de la carrera.

ATAJA EN LAS CHICANES

En algunos circuitos, como el de Monza, hay continuas chicanes (en cristiano, sucesiones de curvas). Si tu coche es de tracción delantera, te aconsejamos que intentes trazarlas rectas, aunque esto signifique pisar fuera de la pista. Pero tendrás que extremar todas las precauciones, ya que algunas chicanes tienen neumáticos colocados en medio para evitar este tipo de actuaciones.



Mantén presente los objetivos de la Escudería

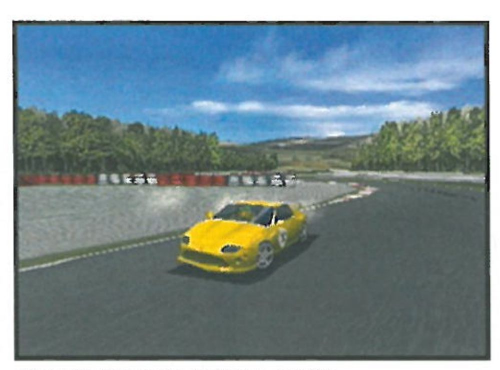
Si por el contrario, tu coche es de tracción trasera, será mejor que te olvides de ello, ya que lo más probable es que pierdas el control.

MANTEN SIEMPRE PRESENTE LOS OBJETIVOS DE LA ESCUDERÍA

Cuando entres a formar parte de una escudería para participar en cualquier campeonato representándola como corredor, se establecerán unos objetivos automáticamente. Intenta cumplir todos esos objetivos, para que el número de ofertas se vea incrementado al final de la temporada. »



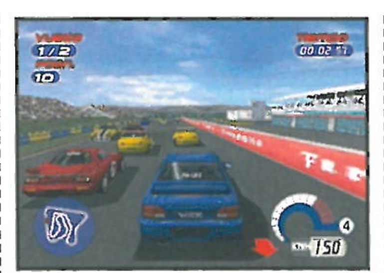
Vigila a tu rival más cercano

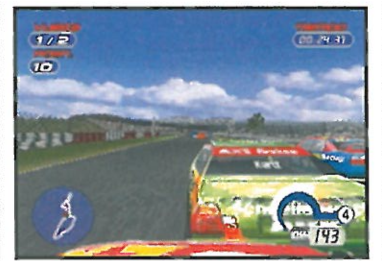

Más vale frenar que salirse de la pista


Tira del freno de mano en caso de emergencia



Memoriza los circuitos


Vigila al que va detrás en la carrera


Evita los roces con otros coches

Haz caso al jefe de escudería

» VIGILA A TU RIVAL MÁS CERCANO

Normalmente el título de cualquier campeonato se lo disputarán dos pilotos (procura ser tú uno de ellos). Controla en todo momento cual es la posición en carrera que ocupa tu rival para saber si debes modificar tu ritmo.

ES MEJOR FRENAR MÁS DE LA CUENTA QUE ACABAR FUERA DEL CIRCUITO

Es cierto que debes apurar la frenada para conseguir buenos tiempos, pero si no frenas lo suficiente te saldrás de la pista y perderás más segundos de la cuenta. Más vale que te pases frenando a que no llegues y acabes en la cuneta.

EL FRENO DE MANO COMO MEDIDA DE EMERGENCIA

Además de usar el freno de mano para curvas cerradas y estrechas, también puedes utilizarlo para emergencias. Si vas muy rápido y ves que no te va a dar tiempo a reducir la velocidad lo suficiente con el freno normal, usa el de mano para evitar salirte de la pista.

MEMORIZA LOS CIRCUITOS

Como careces de copiloto que te indique la dificultad de las curvas, deberás practicar un poco antes de competir en cada circuito para acostumbrarte a los recorridos.

VIGILA A QUIEN LLEVAS DETRÁS DURANTE LA CARRERA

A no ser de que vayas último (lo cual no es nada recomendable), siempre llevarás un coche detrás tuya. Debes intentar por todos los medios que no te sobrepase, así que estate atento a la flecha roja que indica su posición y de esta forma podrás cortarle el paso.

EVITA LOS ROCES DE LOS OTROS COCHES

Aunque sean casi imposible de evitar, hazlo siempre que puedas. Si golpean tu coche en la parte trasera mientras tomas una curva, empezarás a girar de forma descontrolada, perdiendo así varios puestos.

HAZ CASO A LO QUE TE DICTE EL JEFE DE ESCUDERÍA

El jefe de escudería te irá informando de cómo discurre la carrera mientras esta transcurre. Además, te indicará cuantas vueltas quedan para terminar y si debes entrar en boxes. Utiliza esta información a tu favor y adapta tu comportamiento en el circuito a las circunstancias que se vayan presentando durante la carrera.

NO POSEES COMPAÑERO DE ESCUDERÍA

Aunque tengas como compañero a otro piloto durante las competiciones, en realidad es solo teórico. No creas que va a cederte el paso o que no va a intentar echarte de la pista a la mínima ocasión que tenga. No seas ingenuo y permanece alerta, ¡esto es la guerra!

(16) INTENTA NO PISAR LOS BORDILLOS DE LA PISTA

Si tu coche tiene tracción trasera, pisar un bordillo de la pista hará en muchos casos que pierdas el control. Si es 4X4 o de tracción delantera, podrás pisarlos sin ningún problema para trazar lo más cerrado posible las curvas.

(17) ADELANTAR EN EL MOMENTO Y LUGAR OPORTUNO

La mejor ocasión para adelantar es en las apuradas de frenada. Si intentas adelantar en una recta posiblemente no te dejen pasar, y si consigues colarte, corres el riesgo de que te golpeen y acabes fuera de la pista.

(18) ENTRA EN BOXES EN LAS ULTIMAS VUELTAS

En las carreras en las que sea obligatoria la parada en boxes, entra en las ultimas vueltas. De este modo es posible que pierdas menos posiciones que si lo haces en las primeras.


En el juego no hay amigos...


No pises los bordillos de la pista

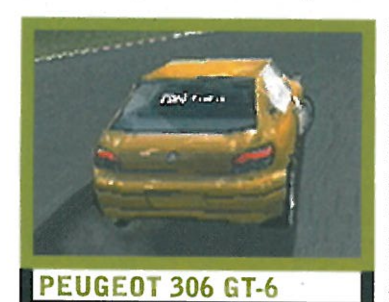

Adelanta en el momento oportuno



Entra en boxes en las últimas vueltas

4. Los coches

A medida que consigas puntos con las victorias, tendrás la oportunidad de disfrutar corriendo con algunos de los mejores coches que existen: Un Toyota Celica, el Ford Mustang Gt o el Lotus 340R son tan solo algunos ejemplos.



PEUGEOT 306 GT-6

Tracción: **delantera**.
Potencia: **167 C.V.**
Puntos necesarios: **0 ptos.**



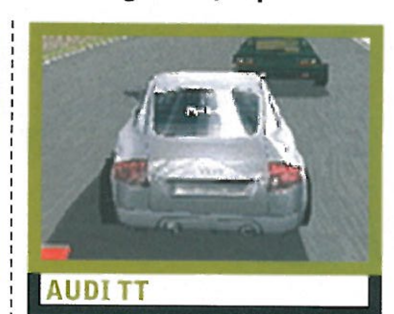
MITSUBISHI FTO

Tracción: **delantera.**
Potencia: **198 C.V.**
Puntos necesarios: **0 ptos.**



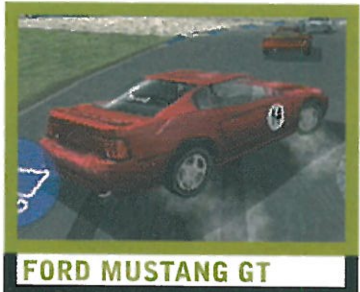
AC ACE

Tracción: **trasera.**
Potencia: **340 C.V.**
Puntos necesarios: **0 ptos.**



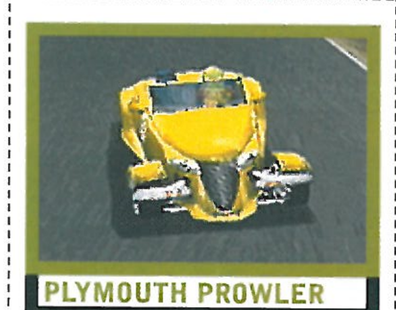
AUDI TT

Tracción: **225 4X4.**
Potencia: **225 C.V.**
Puntos necesarios: **15 ptos.**



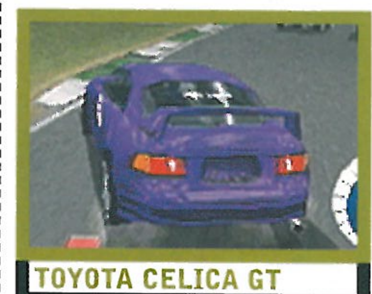
FORD MUSTANG GT

Tracción: **trasera.**
Potencia: **260 C.V.**
Puntos necesarios: **30 ptos.**



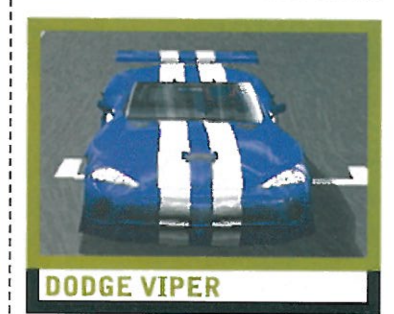
PLYMOUTH PROWLER

Tracción: **trasera.**
Potencia: **250 C.V.**
Puntos necesarios: **50 ptos.**



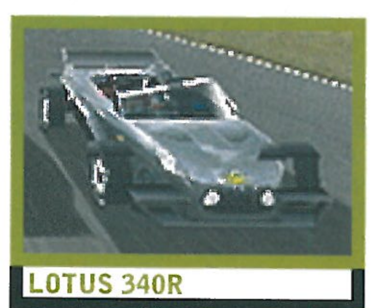
TOYOTA CELICA GT

Tracción: **4X4.**
Potencia: **251 C.V.**
Puntos necesarios: **75 ptos.**



DODGE VIPER

Tracción: **trasera.**
Potencia: **460 C.V.**
Puntos necesarios: **105 ptos.**



LOTUS 340R

Tracción: **trasera.**
Potencia: **190 C.V.**
Puntos necesarios: **140 ptos.**



MITSUBISHI GTO

Tracción: **4X4.**
Potencia: **280 C.V.**
Puntos necesarios: **180 ptos.**



AC SUPERBLOWER

Tracción: **trasera.**
Potencia: **355 C.V.**
Puntos necesarios: **225 ptos.**



SUBARU IMPREZA WRX

Tracción: **4X4.**
Potencia: **280 C.V.**
Puntos necesarios: **275 ptos.**



MAZDA RX-7

Tracción: trasera.
Potencia: **280 C.V.**
Puntos necesarios: **335 ptos.**



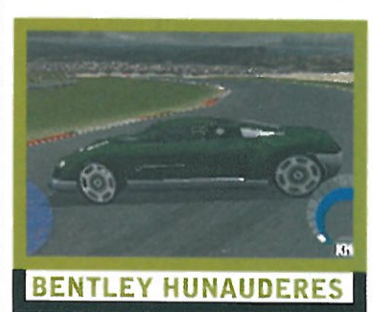
AC ACECA

Tracción: **trasera.**
Potencia: **340 C.V.**
Puntos necesarios: **400 ptos.**



TUR. CERCERA SPEED12

Tracción: **trasera.**
Potencia: **800 C.V.**
Puntos necesarios: **470 ptos.**



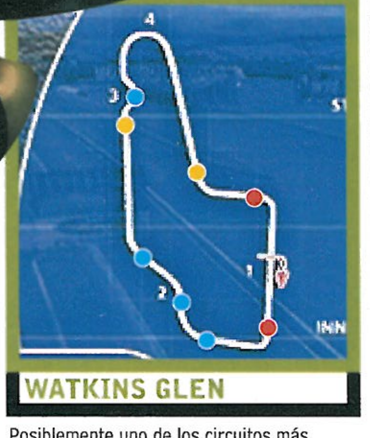
BENTLEY HUNAUDERES

Tracción: **trasera.**
Potencia: **623 C.V.**
Puntos necesarios: **545 ptos.**

5. Los circuitos

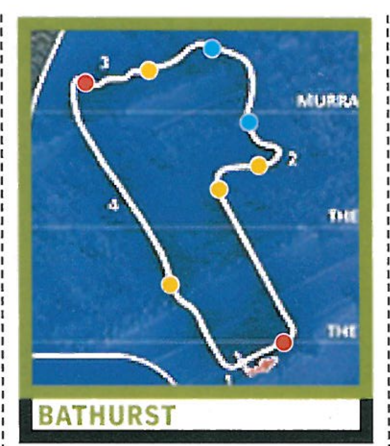
LAS CLAVES

- Frenar bastante
- Frenar un poco
- No Frenar



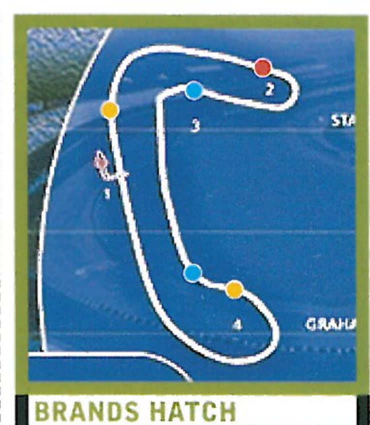
WATKINS GLEN

Posiblemente uno de los circuitos más complicados de realizar si lo afrontas con un coche de tracción trasera. Las curvas que coinciden con cambios de rasante provocarán más de un trompo.



BATHURST

Uno de los circuitos más cortos, aunque difícil por su calzada estrecha y sus continuos cambios de rasante. Además, las pocas frenadas que tendrás que hacer harán aún más difícil los adelantamientos.



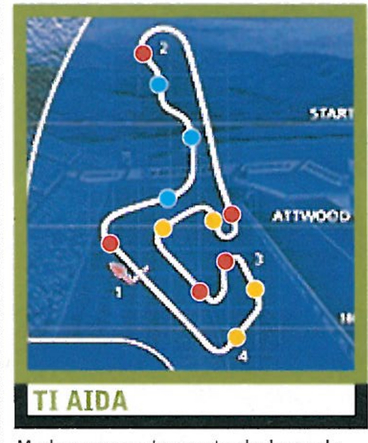
BRANDS HATCH

El circuito más corto de todos los campeonatos de touring cars. Fácil, aunque cualquier fallo será definitivo, ya que no tendrás tiempo para recuperarte antes de que acabe la carrera.



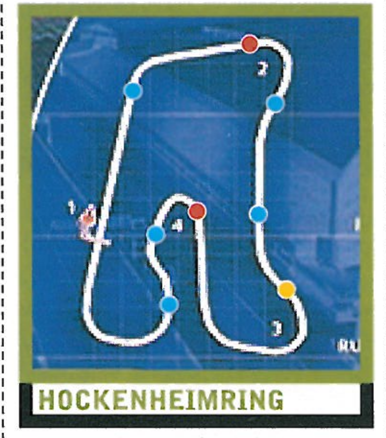
NURBURGRING

De características muy semejantes al Al-ring: largas rectas, cambios de rasantes y curvas cerradas.



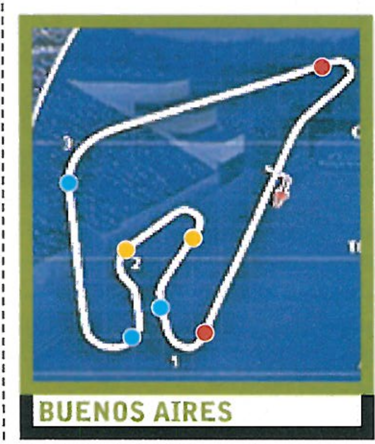
TI AIDA

Muchas curvas y trazo estrecho hacen de éste, un circuito complicado. Mantiene la tónica de los otros circuitos nipones.



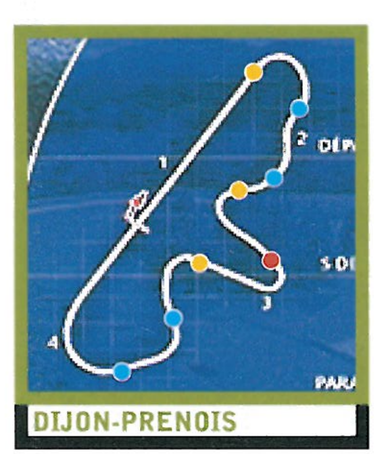
HOCKENHEIMRING

Uno de los circuitos más sencillos. Pocas frenadas, largas rectas y trazo ancho hacen que este circuito sea ideal para los novatos.



BUENOS AIRES

Un circuito fácil debido a sus largas rectas que suelen acabar en frenadas bruscas, ideales para ganar algunos puestos.



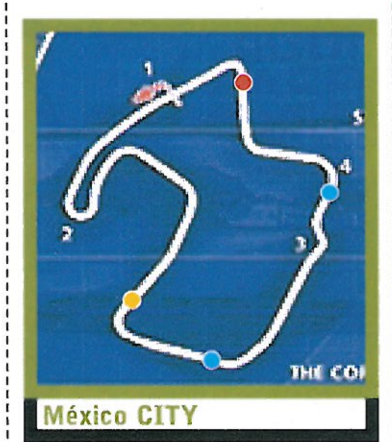
DIJON-PRENOIS

Circuito muy rápido con pocas frenadas y calzada estrecha que hace peligroso salirse de la pista. Circuito simétrico que hace más fácil conocer todas sus curvas.



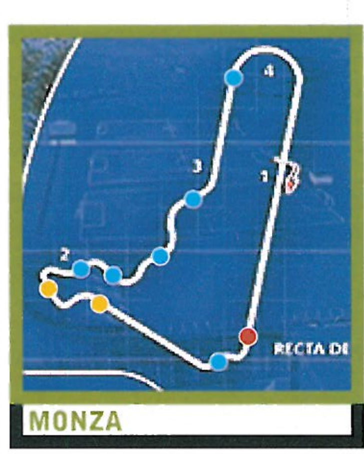
CATALUÑA

Compuesto por muchísimas curvas y pocas rectas en las que conseguir una buena velocidad punta. Una buena aceleración puede ser decisiva para conseguir podio.



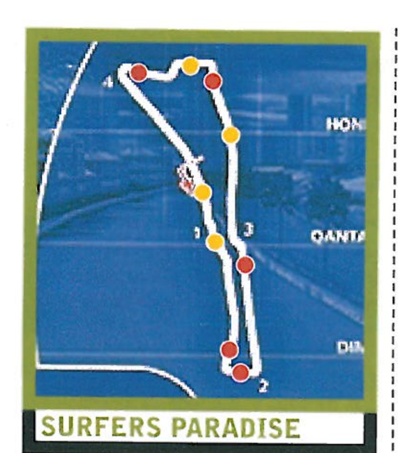
México CITY

Escenario sencillo y rápido cuyo único problema lo encontrarás si realizas una mala salida, ya que será difícil remontar posiciones para ganar la carrera.



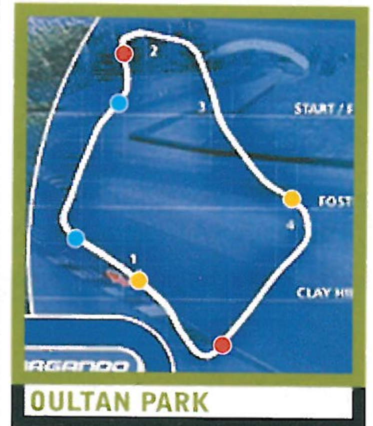
MONZA

Circuito caracterizado por su combinación de largas rectas con chicanes. Intenta atajar en éstas para tener alguna oportunidad al final de la carrera.



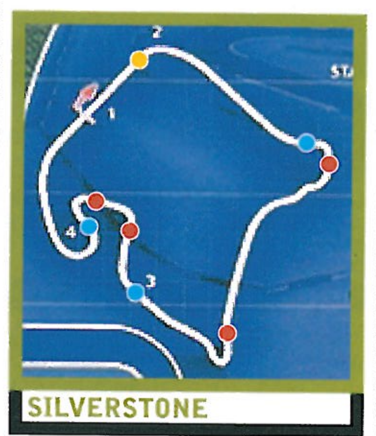
SURFERS PARADISE

Largas rectas rodeadas de hormigón que acaban en curvas muy cerradas. Igual que en Adelaide, es bastante posible que tu coche acabe la carrera listo para llevarlo al desgüace. Prepárate a gastar dinero.



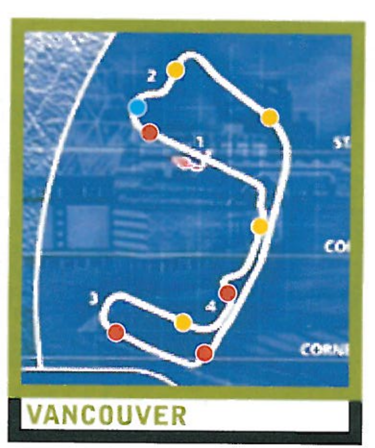
OULTAN PARK

A pesar de la alta velocidad que podrás alcanzar, resulta un circuito muy pesado. Los numerosos cambios de rasante hace que se parezca más a una montaña rusa que a un circuito de touring car.



SILVERSTONE

Aunque tiene pocas curvas, este es uno de los escenarios más difíciles que vas a encontrarte. Por suerte, las pocas que hay facilitan bastante el adelantamiento, por lo que será un Gran Premio muy disputado.



VANCOUVER

Carreras cortas pero intensas son las que deberás disputar en este escenario. Las paredes se encuentran más cerca de lo que te gustaría y muchas curvas cerradas hacen fatídico cualquier error. Mucho ojo.



SUGO

Uno de esos circuitos que no te dejan ni respirar. Es muy largo y presenta sucesivas curvas que te obligan a practicar más de la cuenta para poder memorizar el trazado.



SNERTTENTON

Trazo estrecho y velocidades de infarto. Combinación explosiva para aquellos que no controlan a la perfección su coche. Tendrás buenas oportunidades para adelantar.



SUZUKA

Circuito bastante difícil, ya que tiene unas sucesiones de curvas mezclados con cambios de rasante. Ideal para competir con un coche de tracción delantera o 4X4.



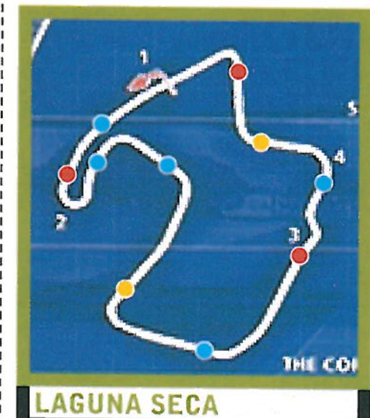
ROAD AMERICA

Nos encontramos ante un circuito rápido y muy estrecho. Sus pocas curvas para adelantar hacen que la salida resulte decisiva para el desenlace de la carrera.



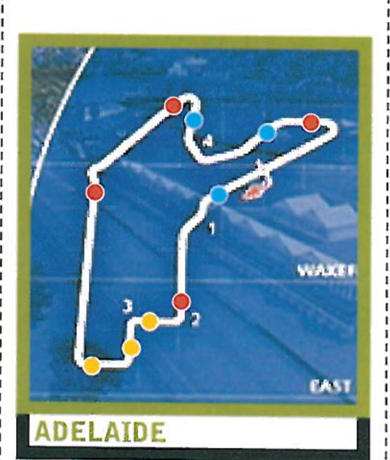
BRASILIA

Carretera muy ancha para un circuito muy largo. Las pocas oportunidades que tendrás para realizar apuradas en la frenada, dificultarán los adelantamientos. Tendrás que realizar una buena salida si quieres tener alguna oportunidad de ganar.



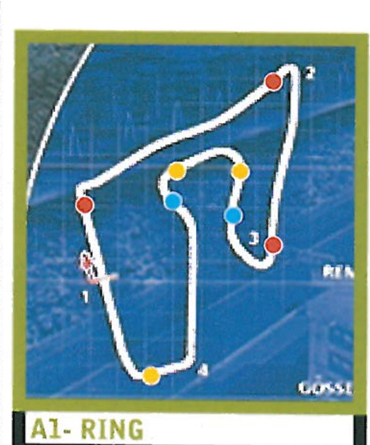
LAGUNA SECA

Pista difícil y muy larga. Muchos cambios de rasante que hacen desconcertante la carrera. Por si fuera poco, las oportunidades de adelantamiento serán casi nulas por la pocas frenadas y la estrechez de la calzada. Utiliza toda tu habilidad.



ADELAIDE

Los muros tan cercanos a la pista nos recuerdan al circuito de Mónaco. Y al igual que en este, encontrarás sucesivas curvas que hacen imposible evitar algunos roces con los muros. Un circuito espectacular que no te dará tregua ni cuartel.



A1- RING

Aquí vas a encontrar rectas muy largas que acaban en frenadas bruscas. Uno de los mejores circuitos para realizar adelantamientos espectaculares. Los continuos cambios de rasante consiguen darle mucha más emoción a las carreras.



4. Los campeonatos

NIVEL NACIONAL

[1] CAMPEONATO NORTEAMERICANO

→ Salida Lanzada

Circuitos

Watkins Glen
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Road America
Vueltas: 2.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 3.
Tiempo: ocaso.
Parada obligatoria: no.

Watkins Glen
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Laguna Seca
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Escuderías

Zerphr Motorsport
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Quicks
Coche: Chrysler 300M.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

J&L Racing
Coche: Ford Taurus.
Tracción: delantera.
Potencia: 262 C.V.

On Target Motorspot
Coche: Lexus G5300.
Tracción: trasera.
Potencia: 257 C.V.

Red Eagle Racing US
Coche: Lincon LS.
Tracción trasera.
Potencia: 254 C.V.

Energie
Coche: Mercury Sable.
Tracción: delantera.
Potencia: 261 C.V.

[2] CAMPEONATO CENTRO Y SUDAMERICANO

→ Salida Lanzada

Circuitos

Buenos Aires
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Mexico City
Vueltas: 3.
Tiempo: nublado.
Parada obligatoria: no.

Buenos Aires
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Brasilia
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Mexico City
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Brasilia
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Zephr Sprint
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Quicks Sport
Coche: Chrysler 300M.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Red Eagle Racing
Coche: Lincon LS.
Tracción: trasera.
Potencia: 254 C.V.

Piranha
Coche: Toyota Camry.
Tracción: delantera.
Potencia: 240 C.V.

Team Crosspool
Coche: Chrysler 300M.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Energie Motorsport
Coche: Mercury Sable.
Tracción: delantera.
Potencia: 261 C.V.

[4] CAMPEONATO BRITÁNICO

→ Salida Lanzada

Circuitos

Watkins Glen
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Road America
Vueltas: 2.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 3.
Tiempo: ocaso.
Parada obligatoria: no.

Watkins Glen
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Laguna Seca
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Escuderías

Zerphr Motorsport
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Quicks
Coche: Chrysler 300M.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

J&L Racing
Coche: Ford Taurus.
Tracción: delantera.
Potencia: 262 C.V.

On Target Motorspot
Coche: Lexus G5300.
Tracción: trasera.
Potencia: 257 C.V.

Red Eagle Racing US
Coche: Lincon LS.
Tracción trasera.
Potencia: 254 C.V.

Energie
Coche: Mercury Sable.
Tracción: delantera.
Potencia: 261 C.V.

[5] CAMPEONATO ALEMÁN

→ Salida Normal

Circuitos

Hockenheimring
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Nurburgring
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

A1- Ring
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Nurburgring
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Hockenheimring
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

A1- Ring
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Zephr Sport
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Loeck
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

TNT Racing
Coche: Opel Vectra.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Kraftmeister
Coche: Saab 95 Aero.
Tracción: delantera.
Potencia: 254 C.V.

ECE
Coche: Audi A4 Quattro.
Tracción: 4X4.
Potencia: 249 C.V.

Konen
Coche: Audi A4 Quattro.
Tracción: 4X4.
Potencia: 249 C.V.

[6] CAMPEONATO MEDITERRÁNEO

→ Salida Normal

Circuitos

Dijon- Prenois
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Monza
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Catalunya
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Monza
Vueltas: 3.
Tiempo: ocaso.
Parada obligatoria: no.

Dijon-Prenois
Vueltas: 3.
Tiempo: lluvia.
Parada obligatoria: no.

Catalunya
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Sprint Auto Sport
Coche: Fiat Marea.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

Optima Plus
Coche: Peugeot 406.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

Shockwave Shocks
Coche: Renault Laguna.
Tracción: delantera.
Potencia: 259 C.V.

KGS
Coche: Peugeot 406.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

TNT
Coche: Opel Vectra.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Alfa
Coche: Alfa Romeo 156.
Tracción: delantera.
Potencia: 252 C.V.

[7] CAMPEONATO AUSTRALIANO

→ Salida Lanzada

Circuitos:

Adelaide
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Surfers Paradise
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Bathurst
Vueltas: 2.
Tiempo: nublado.
Parada obligatoria: no.

Adelaide
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Surfers Paradise
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Bathurst
Vueltas: 2.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Tor
Coche: Holden Commodore.
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

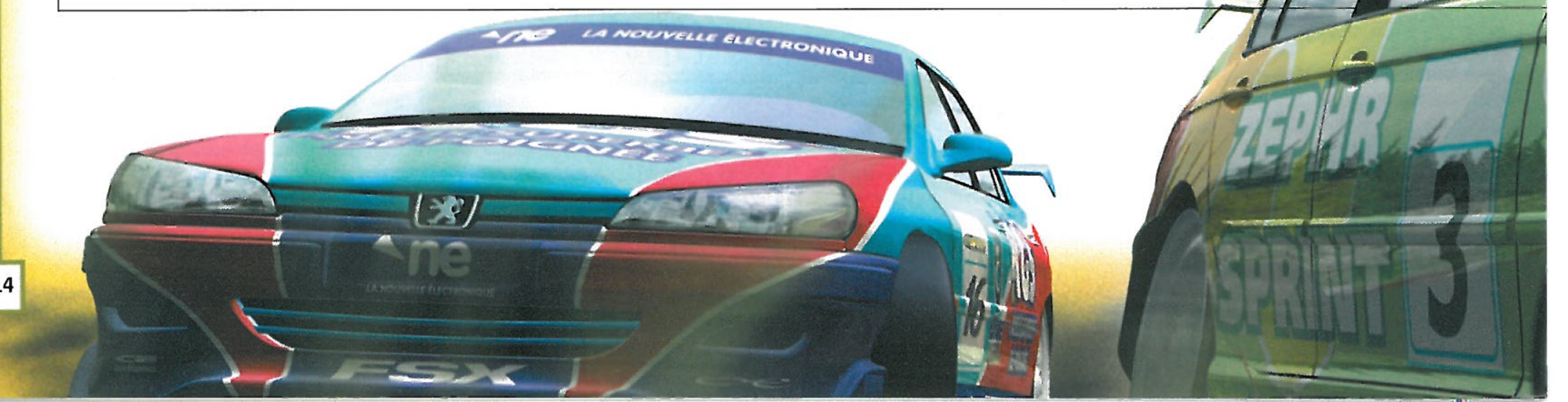
Red Devil
Coche: Holden Commodore.
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

Esx Motorsport
Coche: Honda Accord.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

Vance
Coche: Ford Falcon.
Tracción: trasera.
Potencia: 255 C.V.

MBN Rac. Australia
Coche: Volvo S40.
Tracción: delantera.
Potencia: 257 C.V.

Venom
Coche: Mitsubishi Galant.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.



(8) CAMPEONATO JAPONÉS

→ Salida Normal

Circuitos

Suzuka
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

TI Aida
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Suzuka
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Suco
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

TI Aida
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Suco
Vueltas: 3.
Tiempo: nublado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

ZX Racing
Coche: Nissan Primera.
Tracción: delantera.
Potencia: 256 C.V.

Klick Racing
Coche: Nissan Primera.
Tracción: delantera.
Potencia: 256 C.V.

Mitsubishi
Coche: Mitsubishi Galant.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

Tremor 5
Coche: Mitsubishi Lancer.
Tracción: delantera.
Potencia: 249 C.V.

Secca
Coche: Toyota Camry.
Tracción: delantera.
Potencia: 240 C.V.

CO Motorsport
Coche: Honda Accord.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

NIVEL INTERNACIONAL

(9) CAMPEONATO JAPONÉS

→ Salida Normal

Circuitos

Hockenheimring
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Dijon-Prenois
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Nurburgring
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Monza
Vueltas: 8.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: si.

Silverstone
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Brands Hatch
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Catalunya
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Alfa Racing Team
Coche: Alfa Romeo 156.
Tracción: delantera.
Potencia: 252 C.V.

Team Shockwave
Coche: Renault Laguna.
Tracción: delantera.
Potencia: 259 C.V.

Loeck International
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Monkey Tools Racing
Coche: Vauxhall Vectra.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Sprint Racing
Coche: Fiat Marea.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

TGA Europe
Coche: Ford Mondeo.
Tracción: delantera.
Potencia: 251 C.V.

Konan Auto Sport
Coche: Audi A4 Quattro.
Tracción: 4X4.
Potencia: 249 C.V.

(10) CAMPEONATO EUROPEO

→ Salida Rápida

Circuitos

Bathurst
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Sugo
Vueltas: 4.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Surfers Paradise
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Adelaide
Vueltas: 4.
Tiempo: lluvia.
Parada obligatoria: no.

TI Aida
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Suzuka
Vueltas: 8.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Bathurst
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Vance Intern. Racing
Coche: Ford Falcon.
Tracción: trasera.
Potencia: 255 C.V.

Klick Motorsport
Coche: Nissan Primera.
Tracción: delantera.
Potencia: 256 C.V.

44 Tremor Mitsubishi
Coche: Mitsubishi Lancer.
Tracción: delantera.
Potencia: 249 C.V.

Red Devil Motorsport
Coche: Holden Commodore.
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

Project Go
Coche: Honda Accord.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

Thor Pacific Racing
Coche: Holden Comm.
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

Mitsubishi Racing
Coche: Mitsub.Galant.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

(11) CAMPEONATO ASIA-PACÍFICO

→ Salida Normal

Circuitos

Laguna Seca
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Watkins Glen
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Mexico City
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Road America
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Buenos Aires
Vueltas: 8.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: si.

Brasilia
Vueltas: 3.
Tiempo: llovizna.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Team on Target
Coche: Lexus GS 3000.
Tracción: trasera.
Potencia: 257 C.V.

Zephr
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Piranha Motorsport
Coche: Toyota Camry.
Tracción: delantera.
Potencia: 240 C.V.

S&L Motorsport
Coche: Ford Taurus.
Tracción: delantera.
Potencia: 262 C.V.

Red Eagle Motorsport
Coche: Lincoln LS.
Tracción: trasera.
Potencia: 254 C.V.

Quicks Racing
Coche: Chryler 300m.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Energie Racing
Coche: Mercury Sable.
Tracción: delantera.
Potencia: 261 C.V.

NIVEL MUNDIAL

(12) CAMPEONATO WTC

→ Salida Normal

Circuitos

Suzuka
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 5.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Silverstone
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Watkins Glen
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Buenos Aires
Vueltas: 5.
Tiempo: tormenta.
Parada obligatoria: no.

Hockenheimring
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Monza
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Bathurst
Vueltas: 8.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Escuderías

World Racing Mitsubishi
Coche: Mitsubishi Galant.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

TGA World Racing
Coche: Ford Mondeo.
Tracción: delantera.
Potencia: 251 C.V.

Shockwave Motorsport
Coche: Renault Laguna.
Tracción: delantera.
Potencia: 259 C.V.

Thor Racing International
Coche: Holden Commodore.
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

Quick Racing Team
Coche: Chysler 3000m.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Loeck Racing
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Alfa International
Coche: A. Romeo 156.
Tracción: delantera.
Potencia: 252 C.V.

007 Mensajero

Esta vez necesitarás algo más que una cara bonita y un esmoquin para conseguir realizar con éxito todas las misiones de este juego. Aqui tienes una guia con todos los pasos necesarios para lograrlo. No puedes dejar a James Bond en mal lugar.

007 El Mundo Nunca Es Suficiente

Objetivos: 1 Interrogar a Lachaise. 2 Coger maletín del dinero. 3 Escapar. 4 No dañar civiles.

Camina para hablar con la recepcionista, atiende al mensaje del MI6 y conecta el **Disruptor VLF** para pasar por el detector de metales sin activar la alarma. Avanza hasta encontrarte con un guardia, habla con él y retrocede.

Espera unos instantes para ver como abandona su posición, avanza hacia la puerta, ábrela y camina hasta llegar a un ascensor. En la misma sala se encuentran los únicos civiles de esta fase **(1)**.

Sube, desenfunda la **PK2**, y avanza por el pasillo (destrozando las cámaras de seguridad) hasta llegar a un corredor. Métete en la puerta de la izquierda, recoge el **escudo** (sin él no avanzarás mucho), y permanece en esta sala, ya que varios guardias se percatarán de tu presencia. Acaba con ellos y continúa por el pasillo hasta encontrar otro ascensor. En el nuevo nivel verás como un guardia está patrullando el pasillo, aunque por suerte está está de espaldas. Acaba con él y recoge su **arma**.

Aniquila a otro guardia que está en el corredor de la izquierda,

1



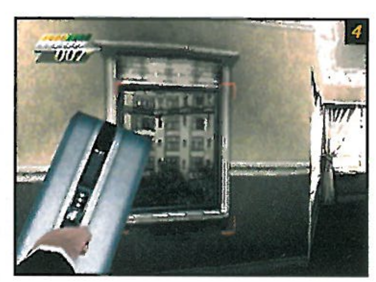
2

camina por el lugar en el que estaba el segundo guardia y gira a la derecha para llegar a otro pasillo. Ahora verás dos puertas a tu derecha. La primera la puedes abrir, mientras que la otra se encuentra cerrada. Entra por la abierta. Te encontrarás en una sala sin salida aparente. Mira en la pared de la derecha y nivela un **cuadro**. Abrirás un pasadizo que comunica con la sala cerrada. Entra en ella y dispara a un tipo que hay dentro, para recoger después su **escopeta** y otro **escudo**. No olvides usar el **escáner de huellas** sobre el **cubilete** que está en la mesa. Sal de esta habitación, y avanza por el pasillo hasta llegar a la puerta que está al fondo del corredor. Usa el escáner de huellas para entrar en el despacho de **Lachaise**. Te espera una corta escena en la que dialogas con Lachaise **(2)**. Al final de la secuencia la mujer que está detrás de él le golpeará y huirá.

Coger el maletín **(3)** y ve a la ventana de la izquierda **(4)**. Usa el maletín para romper los cristales y poder escapar. No te entretengas ya que cuentas con un tiempo limitado para poder huir.



3



4

007 Rescate del Rey

Objetivos: 1 Arrestar al asesino. 2 No dañar civiles. 3 No dañar al asesino.

Empezarás esta fase en las calles de una peligrosa ciudad y tu principal cometido es el de dar caza a una peligrosa asesina. Tu búsqueda te llevara por sitios tan dispares como una plaza, el puerto, un bar y algún que otro edificio. Sigue estas indicaciones y será pan comido. Empieza esquivando los disparos de la malhechora y corre hacia la derecha para coger un escudo y de paso protegerte de sus disparos. Ahora tendrás que perseguirla hasta llegar a un edificio. En el trayecto te encontrarás con muchos bandidos. Mata solo a los que te impiden el paso, ya que si intentas acabar con los de las azoteas perderás mucho tiempo y la mujer se escapara. Ojo, cuida de no herir a la asesina en el cruce de disparos. Una vez estés dentro del edificio, tendrás que matar a los criminales y perseguir a la forajida **(1)** hasta la salida. Date prisa, ya que cuentas con un tiempo limitado. Sigue avanzando por la calle hasta llegar a un bar, mata al camarero e inicia un nuevo tiroteo, teniendo cuidado de no herir a ningún inocente **(2)**. A continuación, sal del garito y avanza por una calle hasta llegar al muelle, que es el lugar en la que la asesina intentará huir montada en un globo. Sube unas escaleras para tener mejor ángulo y usa el reloj garfio para engancharte al globo. Apunta a la base del mismo, ya que si apuntas a otra parte **(3)** ella huirá.



2

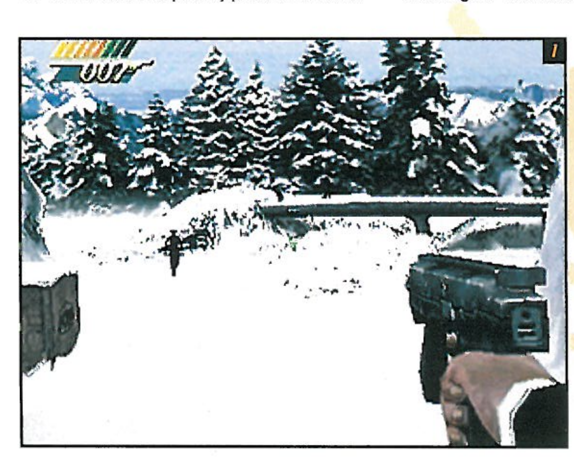


3

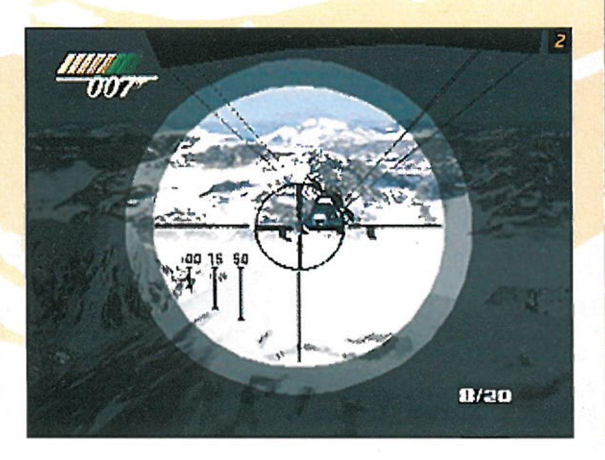
007 Acogida fría

Objetivos: 1 Proteger a Elektra. 2 Destruir Parahawks.

Este es el único nivel que se desarrolla en la nieve, y es, junto a la anterior, una de las misiones más cortos y difíciles de todo el juego. Al principio tendrás que acabar con cinco guardias para poder hacerte con el **AR36** (una potente arma con mirilla). Ya con ella en tu poder, podrás destruir sin problema los Parahawks. Tras este tiroteo inicial, registra el lugar para conseguir **munición**. Ya con ella en tu poder, avanza por la derecha y elimina a todos los guardias que te encuentres. No olvides destruir las cajas para poder recoger más **munición** y **armadura**. Sigue caminando en la única dirección posible hasta encontrar a **Elektra** **(1)**. Tras la secuencia animada empezarán a llegar enemigos. Elimínalos, recoge sus armas y destroza unos bidones cercanos a Elektra (en su interior se haya una **armadura pesada**). Desenfunda el AR36, o en su defecto el **PMI** (que es menos preciso y mortífero pero posee una mayor frecuencia de disparo), y ataca a los Parahawks que aparezcan **(2)**. Cerca de ese lugar se encuentra una caseta en la que podrás recolectar más armas. Créenos cuando te decimos que las vas a necesitar para poder concluir este nivel.



1



2

Gadgets

Aquí tienes una lista detallada con la docena larga de ítems que encontrarás disponibles a lo largo de la aventura. Estos sofisticados artilugios harían palidecer de envidia al mismísimo McGiver, capaz de todo con un chicle y un bolígrafo. En fin, a continuación te ofrecemos una descripción de cada uno de estos gadgets para que puedas saber, sin ninguna duda, en qué momento debes usar cada uno y cuál es su mecanismo.

Disruptor VLF.
Aparece sólo en el primer nivel del juego. Se trata, en apariencia, de una pluma estilográfica muy normalita, pero en realidad este sofisticado artilugio oculta en su interior un fuerte campo magnético que sirve para neutralizar campos eléctricos. Muy útil a la hora de pasar por detectores de metales.



Escáner de huellas.
En apariencia es un escáner de huellas y, en esta ocasión, las apariencias no engañan. Aunque no te acostumbres. Fue creado con la idea de ser usado sobre un objeto con la intención de copiar las huellas dactilares de los que lo hubieran manipulado, para poder luego ser usado sobre una puerta que reconozca huellas.



007 Ruleta rusa

Objetivos: 1 Interrogar a Zukovsky. 2 Ganar dinero.

Este nivel transcurre en un casino y es el único de en el que no tendremos que atacar a nadie. Camina hacia la chica rubia. Tras hablar con ella uno de los guardias de seguridad abandonará su posición para hablar con la muchacha. Avanza hacia la puerta que custodiaba y usa la tarjeta maestra para desbloquear la puerta, y así sólo te quedará abrirla. En esta nueva sala veras a **Zukovsky**, que está secundado por dos mujeres, una morena y otra rubia. También esta su guardaespaldas, llamado Bullion. Camina hacia el ruso y habla con él. Tras la charla te entregará el **vale del casino**, así que deberás volver a la habitación anterior y mostrarle el vale al otro guardaespaldas, el que no intenta ligar con la rubia, para que te deje el camino despejado. Camina hasta llegar a una sala en la que hay una mesa de Blackjack, habla con el encargado y juega con él. Antes de empezar a jugar recibirás un mensaje del MI6, en el cual te explicaran como jugar al Blackjack. Sigue sus indicaciones y apuesta prudentemente hasta que consigas ganar 100000 dólares **(1)**. Cuando hayas ganado dicha cantidad de dinero, recibirás otro mensaje del MI6, regresa al despacho de Zukovsky y habla con él **(2)** para acabar con éxito esta lúdica fase.



1


2

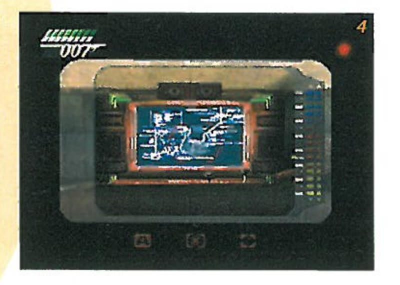
007 Reloj Nocturno

Objetivos: 1. Pinchar teléfonos. 2 Evitar guardias. 3 Fotografiar evidencias. 4 Coger tarjeta de Dadidov.

Tras ver como James Bond tiene otra exitosa relación con el sexo opuesto, tomarás el control del agente secreto. Entra en la habitación contigua para pinchar el primer teléfono. Tras eso, sal al pasillo y gira a la derecha para encontrarte con el primer guardia **(1)**. En teoría debes evitarlos a todos, pero como esto es muy difícil, nosotros te aconsejamos que los golpees para así poder hacerte con sus armas. Eso sí, no uses las tuyas, ya que atraerías la atención de los otros guardias. Avanza hasta unas escaleras y noquea a otro guardia. Usa la tarjeta maestra en la puerta del centro, ábrela, entra y pincha el segundo teléfono. Vuelve a la sala anterior y entra por la puerta de la derecha para fotografiar los **modelos (2)**. Tras la tercera puerta se encuentra la **armadura**. Regresa al lugar en el que acabaste con el primer guardia y abre la puerta que esta detrás. Ahora avanza por el pasillo de la derecha y pelea con dos guardias. Tras acabar con ellos tendrás que entrar en una habitación y pinchar un nuevo teléfono. En la sala adyacente se encuentra un **ordenador**. Sácale una foto y avanza por el pasillo en el que estaban los adversarios. Al cabo de un rato encontrarás el cuarto teléfono. Ya sólo te resta pincharlo y coger el ascensor. En el nuevo piso tendrás que caminar hasta llegar a la cocina. Usa el pincháfono sobre este teléfono **(3)**, abre la puerta que está a la derecha del ascensor y fotografía la **tercera y ultima evidencia**. Ahora vuelve a la zona de las tres puertas y habla con la persona que te espera allí. Desenfunda el arma y vuelve al piso en el que pinchaste el último teléfono, y abre la ultima puerta usando la **tarjeta maestra**. Todo lo que te queda por hacer es sobrevivir a un tiroteo. Fíjate en uno de tus rivales, el que más disparos resiste, ya que este tiene la **tarjeta de Dadidov**. Céntrate en él hasta lograr eliminarle **(4)**.



1



4



1



2

007 Mascarada

Objetivos: 1 Encontrar a Renard. 2 No dañar trabajadores. 3 No dañar guardias. 4 Coger tarjeta Localizadora. 5 Escape.

Avanza hasta llegar a una bifurcación, ignora el camino de la derecha y continua tu recorrido. Al cabo de unos instantes encontrarás un guardia. No le hieras **(1)**. Enséñale la **tarjeta de identificación** para que te deje entrar en uno de los numerosos laboratorios de este nivel. Una vez dentro, deberás coger la **tarjeta de seguridad**.

Vuelve al inicio de la fase y camina por el otro ramal. Avanza por el pasillo hasta llegar a ver una habitación a la derecha. Entra y recoge el **escudo**. Sigue tu camino hasta encontrar un panel. Acciónalo para dejar a oscuras el nivel. Dos guardias caminarán hacia allá para investigar lo ocurrido, así que avanza hacia ellos intentando pasar desapercibido para que no te ataquen (para facilitarte tu cometido puedes usar las **gafas con visor nocturno**, ya que de esta forma veras con una mayor nitidez a los guardias). Cuando estés a la misma altura de otro cuadro de mandos, usa sobre él el último pase que adquiriste para abrir la puerta que te impide el paso.

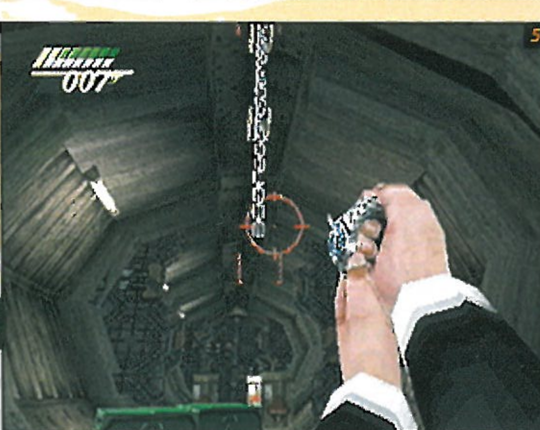




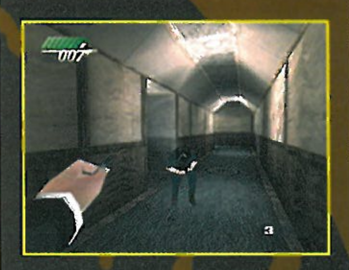
Baja las escaleras y camina hacia la derecha, hasta encontrarte con un guardia. Enséñale la **tarjeta de identificación** para que te deje proseguir en tu camino. En ese pasillo te encontrarás con algunos científicos (les reconocerás por la bata blanca y porque además se parecen al inventor de "Futurama"), no los ataques **(2)**. En la siguiente habitación tendrás que coger el **indicador de radiación**. Tras eso, has de volver al corredor y abrir otra puerta. Avanza y enséñale el pase a otro vigilante para entrar en otro laboratorio, acciona la **palanca** que hay ahí y vuelve a la habitación de las escaleras. Ahora podrás abrir la puerta de la izquierda. Una vez abierta, te encontrarás con la **Dr. Jones**. Tras una breve escena, tu tarea será la de cubrir al personaje de Denise Richards mientras ella teclea una contraseña con la que desbloqueará una puerta.

Una vez realizada esta hazaña, deberás avanzar hacia la puerta antes de que se cierre. Sigue caminando en esa dirección para encontrar a **Renard (3)**. Tras su huida podrás coger la **tarjeta localizadora (4)**. A continuación gira 180º y usa el **reloj garfio** sobre una polea para poder huir **(5)** y contemplar la espectacular escena de la huida.

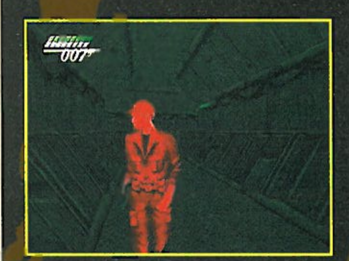




Flashbang.
El flashbang se utiliza para cegar a los rivales y de esta forma dejarlos a nuestra merced. Su mecanismo es muy sencillo; basta con tirarlo al suelo para que produzca un fundido capaz de cegar a los malos de turno. El mejor momento para usarlo es cuando te veas rodeado de varios enemigos.



Gafas con visor nocturno.
Te permitirán ver en los lugares más oscuros, así que no dudes en usarlas cuando estés en un pasillo carente de luz, ya que en ese lugar, o en otros similares, se producirá más de una emboscada en la que estarás en desventaja a menos que uses las gafas para poder localizar a tus enemigos.



Lanzamisiles.
Ésta se podría considerar más un arma que un invento de Q, de todas formas este poderoso artilugio tiene la apariencia de una cámara de video. Cuando la mira telescópica pase de un color verde a otro más anaranjado, significará que el objetivo está en nuestra línea de tiro.

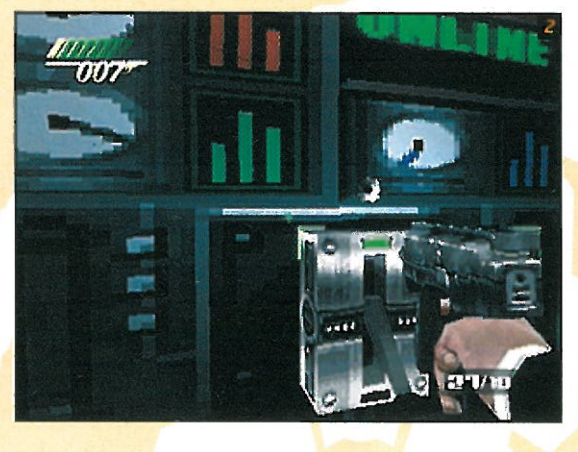


007 Punto de encuentro

Objetivos: 1 Detener la bomba. 2 Rescatar rehénes. 3 Proteger a la Dr. Jones.

Tras la charla con M debes salir de ese cuarto y traspasar la puerta "Channel 3". Camina hasta llegar al lugar en el que están los primeros enemigos y los primeros rehénes (1). Investiga dentro de esa habitación para encontrar una palanca (2) que has de presionar para drenar las tuberías e impedir la colocación de una bomba. Ahora tendrás que buscar las puertas "Channel 2" y "Channel 1", respectivamente, para repetir la acción. Cerca de la segunda puerta se haya la **armadura** de este nivel. Después de haber liberado a los nueve rehénes y de haber accionado las tres palancas, deberás volver a la sala de control para cruzar el umbral de la puerta "Pipetime A". Ahora sólo te faltará avanzar hasta llegar a una sala en la que la doctora Jones estará introduciendo una clave. En el camino tendrás que atravesar un túnel que no está iluminado. Por suerte cuentas con tus gafas. Con ellas podrás ver a la gente que se te aproxime. Cuando llegues a la sala, tu cometido será el de proteger a la doctora, por lo tanto estás obligado a aniquilar a todos los guardias que estén a vuestra misma altura. También deberás vigilar el piso de arriba para proteger a la sensual doctora de los francotiradores (3). Así pues, procura ponerte en la línea de fuego de los malhechores. No escatimes en esfuerzos para protegerla, ya que si la matan tendrás que repetir el nivel. Una vez la doctora haya acabado de teclear, tendrás que montarte con ella en un vehículo que se encuentra cerca.







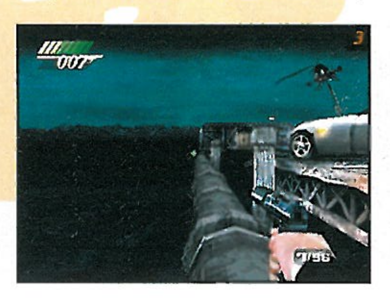
007 Ciudad de pasajes

Objetivos: 1 Proteger a Zukovsky. 2 Proteger a la Dr. Jones. 3 Destruir helicópteros. 4 Escapar por la tubería.

Al principio del nivel estarás acorralado en un edificio, junto a **Zukovsky** (1) y la **doctora** (2). Al poco de tomar el control de Bond, se producirá un tiroteo. Mata a los soldados y recoge las dos **armas** que soltaran. Tampoco olvides coger la **armadura** que está cerca del ruso. Tras eso tendrás que subir unas escaleras, eliminando a todos los enemigos que encuentres, ya que de lo contrario podrían herir a cualquiera de nuestros aliados
Cuando salgas te encontrarás en un muelle, pero no estarás solo, ya que por ahí rondan un par de guardias y un helicóptero. Elimina a los guardias y prepárate para enfrentarte con el vehículo. Para destrozarlo tendrás que armarte con el **lanzamisiles**, apuntar al helicóptero y espera a que la mira telescópica se vuelva naranja para poder disparar. Tendrás que destrozar dos helicópteros para poder avanzar. En el hipotético caso de que se te agotasen los misiles, tendrás que buscar munición en el maletero de un coche cercano.
Una vez hayas destrozados los dos helicópteros, tendrás que avanzar hasta donde se encuentra el coche y volar un bidón cercano, ya que allí se encuentra la **armadura**. Ahora recorre la tubería (3) e intenta esquivar los ataques que efectuará el tercer helicóptero, para llegar a una nueva caseta. Baja por las escaleras y elimina a todos los enemigos que encuentres, pero ten cuidado, ya que te espera una legión de rivales, algunos de los cuáles se encuentran escondidos tras unas cajas. Después de este nuevo enfrentamiento, tendrás que subir unas escaleras para hacerte con la **llave mecánica** y abandonar la estancia. Aparecerás de nuevo en el muelle. Elimina a los guardias y avanza hasta encontrarte con unas escaleras. Desciende por ellas, entra en otra cabaña, recoge a continuación la **pistola de bengalas** y asciende al piso superior. Continúa por ese camino hasta llegar a una nueva choza. Usa la llave mecánica para inmovilizar al ultimo helicóptero y dispara con la pistola de bengalas a la parte colorada que está debajo del helicóptero (4). ¿Demasiada tensión, Sr. Bond?









007 Chaquetero

Objetivos: 1 Capturar a Bullion. 2 Neutralizar terroristas. 3 Proteger civiles.

El traidor es **Bullion** (el guardaespaldas de Zukovsky) y en este nivel te las va a hacer pasar "canutas". Tras contemplar la escena inicial, tendrás que dar su merecido a los matones que tienes delante. No olvides atacar a los que están en los tejados, y no herir a ningún civil. Camina hasta llegar a una puerta, pero no entres por ella. Primero corre hasta llegar a un contenedor de basura y recoge la **armadura** que hay cerca. Ahora sí debes entrar por la puerta. En esta ocasión te encuentras en una estación de metro con cuatro pilares, y detrás de cada uno de ellos te aguarda un enemigo. Elimínalos a todos y entra en el vagón. El metro tiene una sola dirección, así que no es necesario que te demos muchas indicaciones. Lo único que debes saber es que cuando se produzcan los tiroteos, los civiles empezarán a correr de un lado a otro, así que cuídate de herirlos. De todas formas, hay algunos que no se mueven en exceso **(1)**.



1



Cuando salgas del metro te encontrarás con Bullion, pero todavía no es el momento de demostrarle con quien se está jugando los cuartos, ya que ha colocado una **bomba** no muy lejos de allí. Tienes dos minutos para desactivarla, así que sin más dilación, disponte a colocar los explosivos en la puerta de delante. Tras volar la puerta, avanza por los corredores hasta encontrarte con la bomba. Usa los **explosivos** para poder acceder al núcleo, y luego el **táser del móvil (2)** para desactivarla (y es que hoy en día, no somos nadie sin un teléfono móvil que se precie). Vuelve al lugar en el que te encontraste con Bullion y sube las escaleras de la derecha. Acabarás llegando a la calle.

Avanza un poco y disfruta de la escena final, en la que serás arrestado. Está visto que en este nivel no vas a poder enfrentarte al guardaespaldas y mucho menos despacharte a gusto con él.

3

Microcámara.
Esta cámara de tamaño minúsculo sirve para conseguir pruebas en la quinta misión del juego, en la que tendrás que hacer tres fotos . Su mecanismo es sencillo, ya que es el mismo que el de las armas; es decir, pulsa R1 para enfocar el objetivo y X para disparar la foto.



Pases.
A lo largo de la aventura tendrás que recolectar unas tarjetas (vales del casino, tarjetas de identificación o de seguridad, etc.) para que los científicos, guardias de seguridad, civiles y otros inocentes personajes te dejen circular libremente por los once escenarios.



Pincháfono.
Seguro que has visto decenas de películas en las que alguien pone un extraño aparato en el teléfono de otro tipo. Pues eso es un "pincháfono", es decir un artilugio con el cual poder espiar las conversaciones del malvado de turno.



007 Ángel caído

Objetivos: 1Encontrar a M. 2 Liberar a M. 3 Derrotar a Gabor. 4 Enfrentarse a Elektra.

Lo primero que verás en esta fase es que **Zukovsky** fallece (que mal rollo me da esto). Por suerte ha disparado un dardo a la silla en la que estaba maniatado Bond, para que así puedas escapar. Cuando tomes el control del agente 007, estarás sin armas, así que lo mejor que puedes hacer es recuperarlas. Sal del cuarto en el que estabas encerrado, y verás dos pasillos, uno que va a la derecha y otro justo enfrente de ti.
Camina por el delante hasta llegar a la primera puerta, ábrela y recoge la **armadura**. Tras eso, vuelve al camino anterior y avanza por la derecha hasta que llegues a otro corredor en el que también hay tres puertas. La tercera esconde tus **armas** y tus **gadgets**. Cógelos, aniquila a los cuatro guardias que merodean por allí y abre una nueva puerta. Sube al primer piso y entra por la puerta.



1

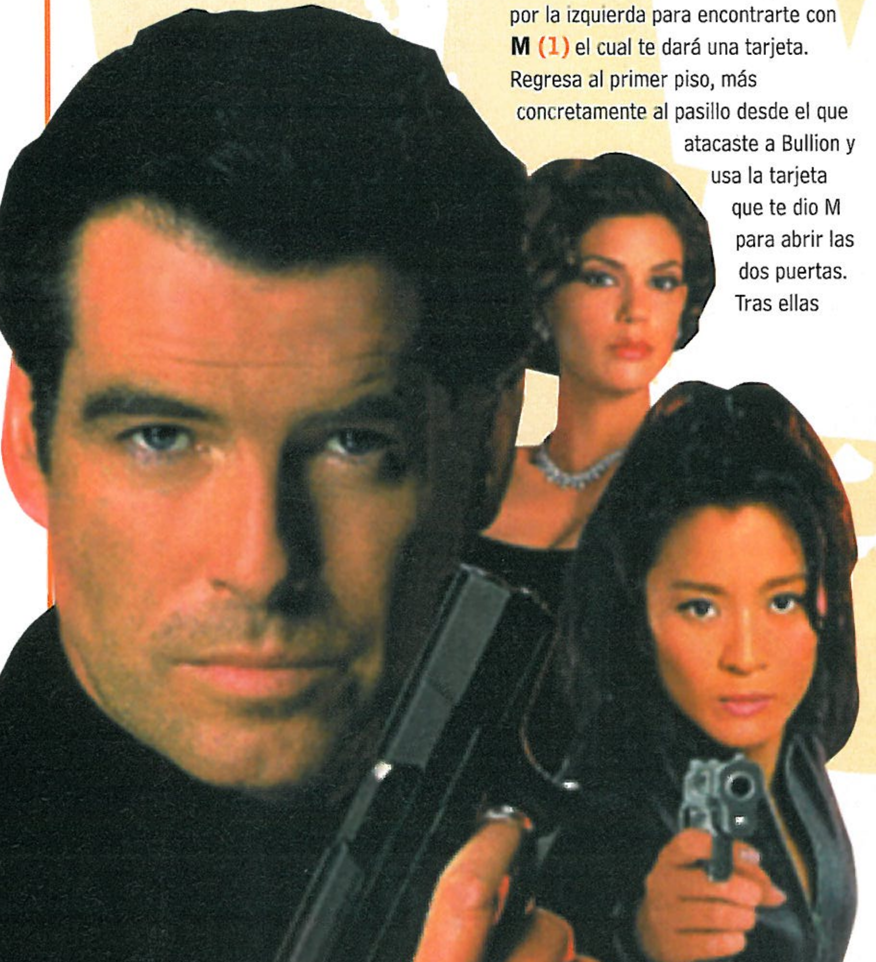


2

Recorre este pasillo hasta encontrarte con **Bullion**, que se encuentra dentro de una sala.
Nuestra recomendación es que uses el **lanzagranadas** para atacarle y así acabar con él fácilmente (ojo, dispara desde el pasillo para que no te afecte la onda expansiva de tu propia arma). Tras acabar con él, entra en la habitación y recoge la **llave** y la **armadura**. Vuelve a las escaleras y encamina tus pasos hacia el segundo piso, abre la puerta usando la llave y continua en tu camino hasta llegar a un ramal. En él, avanza por la izquierda para encontrarte con **M (1)** el cual te dará una tarjeta. Regresa al primer piso, más concretamente al pasillo desde el que atacaste a Bullion y usa la tarjeta que te dio M para abrir las dos puertas. Tras ellas encontraras la **pluma explosiva** (imprescindible para liberar a M) y unas cuantas **armas** más.
Con ella en tu poder, vuelve a la celda y úsala sobre los barrotes para liberar a tu jefa. A continuación, M tecleará un código que abrirá la puerta del tercer piso. Por desgracia no estáis solos, ya que dos guardias acudirán a la zona en la que os encontráis **(2)**, así que permanece muy atento a la puerta de la habitación para no ser sorprendido.
Marcha al tercer piso y entra, tras la escena en la que **Elektra** huye dejándote con el simpático **Gabor**, comenzará la lucha.
Por mucho que le ataques directamente no le causarás ningún daño **(3)**, así que la táctica para acabar con él es la siguiente: cuando dispare has de permanecer oculto tras las cajas. Cuando lance las bombas tendrás que correr para recogerlas antes de que exploten y luego lanzárselas directamente a él. A medida que le vayas hiriendo se irán abriendo las puertas de alrededor y de ellas saldrán guardias. Acaba con ellos y entra en las habitaciones para recoger las **armaduras**. Cuando acabes con Gabor tendrás que recoger su **tarjeta** y usarla sobre el panel de la ultima puerta en abrirse. Tras esto verás que Elektra esta apuntando a la cabeza de M **(4)**. Tienes que ser más rápido que ella para atacarla antes de que consiga acabar con la vida de M.



3





4

007 Fusión

Objetivos: 1 Derrotar a Renard. 2 Rescatar a Dr. Jones. 3 Escapar del submarino.

Camina hasta llegar al final del pasillo y luego gira a la derecha. Al rato estarás enfrascado en un tiroteo. Mata a los soldados, recoge sus **armaduras** y la **llave de la sala de control**. Vuelve a la bifurcación anterior y continúa por el otro camino. Usa la llave recién adquirida y avanza hasta llegar a una sala sin salida aparente. Mira al suelo y abre la escotilla.
En la siguiente sala la puerta estará atrancada, así que tienes que presionar un botón que hay en la pared y luego disparar a la rejilla que tapa el conducto de ventilación. Avanza por ella. Al otro lado estará **Renard** y la **doctora**, que se encuentra en una celda (1). Ignora a la doctora y persigue al villano. En su huida te encontrarás con varios de sus esbirros. Ignóralos, si te enfrentas a ellos perderás vida. Sigue persiguiéndolo hasta recibir un **mensaje del MI6**. Conecta el **contador de radiación** y entra en una sala que está repleta de malvados. Mátalos, pero ten cuidado de que tu contador de radiación no llegue a cien, ya que si esto ocurriera, Bond empezaría a perder vida a una velocidad vertiginosa. De hecho, vas a tener que entrar y salir varias veces de aquí. Cuando salgas de esta sala tendrás que perseguir a **Renard** hasta una inmensa sala con un ordenador central. Rompe los paneles del ordenador, acércate a la sala en la que Renard se ha encerrado, y activa la palanca para que el bellaco muera empalado (2). Entra en la sala en la que yace el cuerpo de tu enemigo y recoge la **llave** que abre la celda de la Dr. Jones. Vuelve de nuevo a la celda de la doctora libérala y vuelve a la sala en la que la puerta estaba atrancada (3) para acabar con éxito el juego.


1


2



3

007 AÚN HAY MÁS...

•Modo Pistola de Oro:
Completa el juego con la dificultad puesta en modo "Agente00" y conseguirás el modo "Pistola de Oro".

•Conseguir el Nivel "Sky Rail":
Tienes que acabar el nivel "Una Acogida Fría" con un tiempo de 3:15 o mejor, usando el modo "Agente Secreto".

•Abrir el nivel "Bosque" para multijugador:
Para conseguir esta opción, tienes que acabarte el nivel "Reloj Nocturno" (en modo de un solo jugador) en un tiempo inferior a 3:50, usando el modo "Agente".

•Modo "Wildfire":
Acábate el nivel "Ciudad de Pasajes" utilizando el modo "Agente", en menos de 3:40

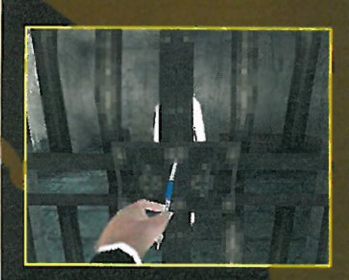
•Ataque Aéreo:
Acábate el nivel "Mascarada" en el modo Agente, en menos de 3:15



•Extras en el nivel "Mensajero":
Examina la habitación que está subiendo las escaleras, la que está cerca de la habitación con el seguro puesto. Hay dos taquillas, ábrelas y encontrarás una Mustang .44 y una Wolfram P2K en cada una.



Pluma explosiva.
Otro objeto con apariencia de bolígrafo. En este caso el "boli" servirá para crear pequeñas explosiones, capaces de destruir los barrotes de una celda y así poder liberar a alguien.



Reloj garfio.
Este reloj lleva oculto un garfio de escalada con un microfilamento de poco más de un metro. Con este garfio Bond podrá engancharse a cualquier polea o globo de algo menos de dos toneladas impidiéndole el vuelo.



Tarjeta maestra.
Es una llave maestra que está disimulada dentro de una tarjeta de crédito. Cuando estés enfrente de una puerta y ésta no se abra, usa la tarjeta maestra. Si tampoco se abre, deberás buscar la llave.



Táser del móvil.
Este aparato sirve para provocar ligeras descargas eléctricas a los rivales, de tal forma que queden inconscientes durante unos breves instantes. Si el contador del táser llega a cero, tendrás que esperar a que se reponga.

Diario de un soldado

A la atención del General H. F. Roosevelt, Comandante en Jefe de las tropas aliadas en Europa durante la Segunda Guerra Mundial:

Señor, tras acabar la guerra, y tal y como le prometí, le envío el diario de mis misiones en la operación de infiltración llamada Medal of Honor, para que todas mis acciones puedan ser estudiadas por futuras generaciones de combatientes de élite.

Espero que todas las anotaciones que conservo en este diario sean lo suficientemente claras y útiles para la empresa que les ha sido encomendada.

Adiós y muchas gracias por su atención señor.

Washington,
a 24 de septiembre de 1946.

MEDAL OF HONOR

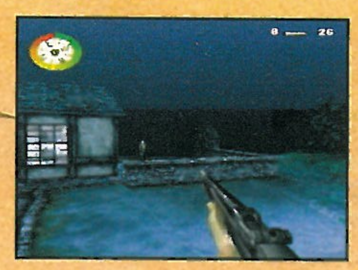
Consejos

A continuación expongo una lista de consejos más o menos generales, con el fin de evitar problemas y complicaciones durante la consecución de los objetivos, será mejor que los novatos presten mucha atención:



- Cuidado con los enemigos caídos, ya que podrían haber dejado una granada en el suelo lista para explotar cuando pases a recoger su munición.
- Avanza despacio para no encontrarte con muchos enemigos a la vez.
- En las misiones de infiltración mata a los enemigos por la espalda, evitarás ser descubierto.
- Si en alguna ocasión te encuentras rodeado por muchos enemigos, utiliza las granadas. Si no los eliminas, al menos huirán despejando el camino.
- Muévete lateralmente para evitar ser alcanzado por las balas en los tiroteos.
- Las cargas explosivas que deberás colocar a lo largo de tus misiones, deben ser situadas en unos cubos rojos parpadeantes, que conseguirás ver cuando te acerques al/los objetivo/s.
- Dispara a tus enemigos preferentemente a la cabeza , ahorrarás tiempo y munición.
- Destruye todas las cajas que te encuentres durante tus misiones para obtener ítems.

Armas



Rifle: Es el arma más equilibrada de tu arsenal; resulta eficaz tanto a larga como a corta distancia.



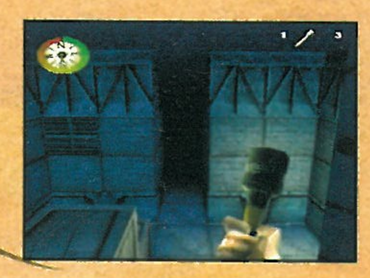
Ametralladora nazi: Muy buena en distancias cortas, pero bastante ineficaz en largas distancias.



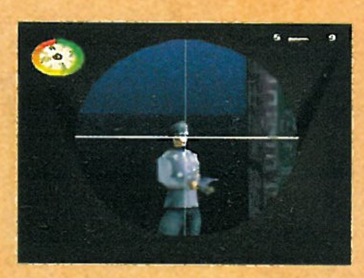
Ametralladora americana: Igual que la ametralladora alemana, aunque quizá sea esta más rápida.



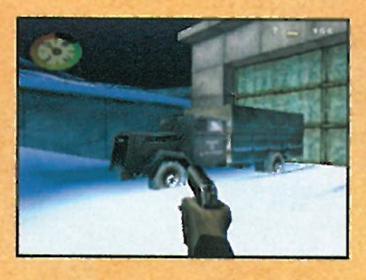
Granadas: Son muy eficaces y altamente destructivas en todas las distancias. No te quedes sin ellas.



Granadas nazis: Prácticamente son iguales a las granadas corrientes, así que cógelas también.



Rifle de francotirador: La especialidad de esta espectacular arma son las largas distancias.



Pistola: Es muy eficaz en cortas distancias. Su única pega es la lenta frecuencia de disparos que tiene.



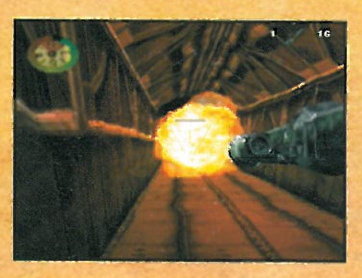
Pistola nazi: Este arma es bastante parecida a la pistola comentada anteriormente.



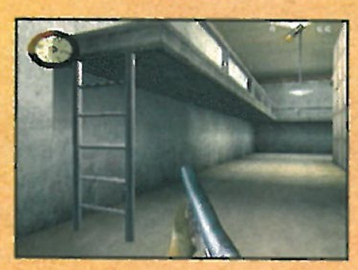
Pistola con silenciador: Ideal para las misiones de infiltración. Acaba con tus enemigos en silencio.



Ametralladora grande: Lo más potente del juego, excepto el bazooka. Genial para cualquier situación.



Bazooka: Bueno, con este arma sobran las palabras. Utilízala y verás como vuela todo lo que esté delante.



Escopeta: Ideal para las distancias cortas y muy útil para eliminar a los enemigos que estén detrás de cajas.

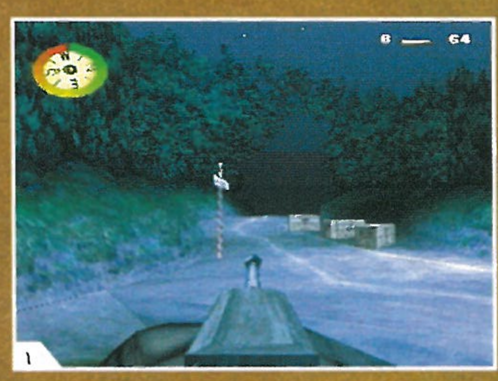


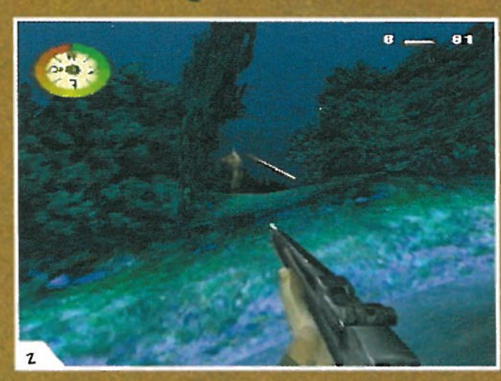
Rescue the 63 officer

Misión 1: Find the downed plane

Armas: Rifle y granadas
Objetivo 1: Recover Logbook
Objetivo 2: Find plane

Aprovechando la oscuridad de la noche, me deslicé hacia el camino entre los arbustos, donde eliminé a un soldado que encontré realizando su patrulla. Llegué a una casa que estaba vigilada por dos soldados, uno a la derecha y otro detrás de la misma. Tras acabar con ellos, entré en la casa, recogí la munición y el botiquín y continué por el camino de enfrente de la casa. Acto seguido, avisté una nueva casa (a la izquierda del camino) y dos soldados; también observé que había un pequeño sendero a la derecha, donde hallé unas útiles granadas. Avancé, y a los pocos metros, descubrí un nido de ametralladoras (1) que utilicé para acabar con los dos soldados que protegían la zona. Investigué esa misma área y, después de recoger la munición y el botiquín, continué por la senda hasta encontrarme con una señal.


1


2

Justo a su izquierda, se hallaba un camino elevado, donde acechaba un soldado alemán (2). Poco después, me topé con otro soldado, y a la izquierda de éste un nuevo camino que escondía una caja de granadas. Avancé por la senda y tras eliminar a tres soldados en un claro, llegué al pueblo y me encontré con dos soldados más. Giré a la derecha y usé el nido de ametralladoras para eliminar a los seis soldados que me perseguían (3). Continué hacia adelante y eliminé al francotirador que encontré a la derecha de mi posición; después, seguí andando hasta llegar a una casa derrumbada.

Cogí el botiquín y subí por unas escaleras que daban a una habitación con un hueco a su izquierda. Entré agachado por él y encontré el Logbook (4). La salida del hueco daba a una habitación con dos puertas: cogí el botiquín en la izquierda y continué por la derecha. Seguí entre los arbustos y avisté el avión caído (5) y a tres soldados que lo custodiaban. Después de eliminarles seguí y llegué a una ametralladora que usé para acabar con los dos soldados que estaban en la entrada del pueblo, mi último objetivo. Ya solo tenía que cruzar la enorme puerta gris para terminar la misión (6).


3


4

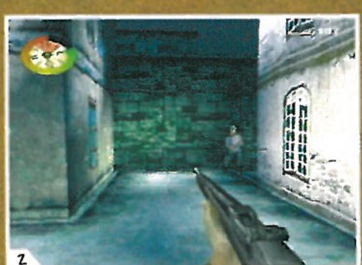

5


6

Misión 2: Search the town

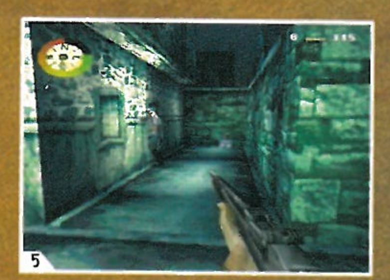
Armas: Rifle, granadas y ametralladora nazi
Objetivo 1: Destroy radio transmitter
Objetivo 2: Neutralize gestapo threat
Objetivo 3: Locate maquis hideout


1


2


3


4


5


6


7


8

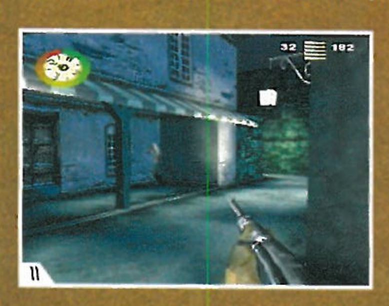

9


10

Comencé a andar por las calles de este desconocido pueblo. En la primera esquina giré a la derecha y me topé de frente con un soldado; tras eliminarle, continué por esa calle y entré por la última puerta que encontré a mi izquierda; allí, destruí el transmisor de radio (1). Seguí mi camino, y localicé a un enemigo en lo alto de una balcón a la izquierda de mi posición. Después, torcí por una esquina a la izquierda, y la siguiente a la derecha. En esa calle avisté a un Oficial de la Gestapo (2), al que eliminé con sigilo; acto seguido, recogí su ametralladora del suelo y me dispuse a utilizarla para mis propósitos. Giré en la siguiente esquina a la derecha y encontré dos soldados (uno frente a mí, en la calle, y otro apostado en un balcón), además de un botiquín, a mi derecha en un portal. Continué avanzando y un poco más adelante, tuve que acabar con un nuevo Oficial de la Gestapo (3) y otro soldado. Tras acabar con ellos, giré a la izquierda en la siguiente calle y, después de cruzar un puente, eliminé (no sin cierta dificultad) a dos nuevos soldados que parecían aguardar mi llegada con malas intenciones. A la izquierda, en el camino en el que finalizaba el puente, encontré un botiquín y munición, y a la derecha descubrí el camino por el que debía continuar mi misión. De nuevo, otro puente, y sobre él un Oficial de la Gestapo (4) y un soldado que me pusieron en serios apuros. Después de acabar con ellos, crucé el puente y fui atacado por un otro Oficial de la Gestapo (5) que se encontraba, casi escondido, a la izquierda del camino que seguía.

De nuevo, y unos pasos más allá, me topé con otro oficial (en una calle a mi izquierda), y cerca de él munición y unas cuantas granadas. Tras esto, regresé al principio del puente y baje las escaleras situadas a mi derecha (6); me desplacé por el estrecho camino junto al río, y unos pocos pasos por delante de mí, encontré a un soldado y otro puente a mi izquierda que crucé sin más dilación. De repente, distinguí la figura de un nuevo Oficial de la Gestapo (7) (parecía que estuvieran por todas partes, los malditos), me ocupé de él y continué avanzando por el túnel, del que había salido el pobre desgraciado, hasta al final, donde encontré una escalera a la derecha, por la que subí. Una vez arriba, acabé con el soldado que encontré, y giré a la derecha en la siguiente esquina. En la nueva calle, hallé un botiquín a mi izquierda (en un portal) y un soldado apostado como un francotirador, en un balcón. A continuación, torcí a la derecha y me di de bruces con un nuevo oficial (8), terminé con él, y seguí por esa calle, donde al final descubrí granadas y un botiquín. Acto seguido, entré por la calle que antes había quedado a mi izquierda (una calle ascendente en forma de escalera, donde se encontraba un soldado subido a un balcón), y cuando llegué al final tuve que intercambiar unos cuantos disparos con un soldado y un Oficial de la Gestapo (9) (el último, por lo que terminé uno de mis objetivos). Tras ese momento de peligro, giré a la derecha y al final de la calle descubrí un almacén (10), donde se escondían otros dos soldados más, así como abundante munición y botiquines.

Salí del almacén por una puerta a su izquierda, y en la calle, me deshice de dos soldados que me disparaban desde mi izquierda, y tras eso, seguí por la derecha; encontré munición en los portales de la calle, y en la siguiente esquina, giré a la derecha de nuevo, donde me topé con un soldado. Acto seguido, torcí, esta vez, a la izquierda y tuve que enfrentarme a tres soldados a la vez.Después, giré a la derecha, donde encontré munición y botiquines en un portal a mi derecha, y al final de la calle, giré a la derecha. En la siguiente calle, encontré una casa con la puerta abierta, en la que encontré a un soldado, munición y un botiquín, al final de la misma, torcí a la izquierda. En la siguiente callejuela, avisté a un soldado y a un oficial. Tras quitármelos de encima, continué por el túnel, hasta que hallé, en su final, a otro soldado con otro oficial (11). A continuación, giré a la derecha y otra batalla contra dos soldados (uno subido en un balcón). Los alemanes habían dispuesto una gran cantidad de tropas, por lo que continué con mucha precaución. Tras andar unos pasos descubrí a dos nuevos soldados y, gracias a Dios, munición y un botiquín a la derecha. Al final de la calle, a la derecha, encontré un nuevo almacén, esta vez, ocupado por dos soldados y un oficial (12). Salí del almacén por la otra puerta, y fui a la izquierda, donde encontré a un oficial y un soldado; tras doblar una esquina me encontré de nuevo, con dos enemigos más y con un botiquín a la izquierda. Seguí mi camino, y, a unos cuantos metros, hallé una plaza con un tanque en su centro; allí tuve que acabar con dos oficiales y un soldado. Acto seguido, me alejé de la plaza por la calle a la derecha del camino por el que entré en ella y, al poco, descubrí una casa, en la que entré (pero antes, tuve que acabar con dos soldados que me atacaron por la espalda). Una vez dentro, me acerqué a la trampilla abierta en el suelo y finalicé así mi misión (13).


11


12

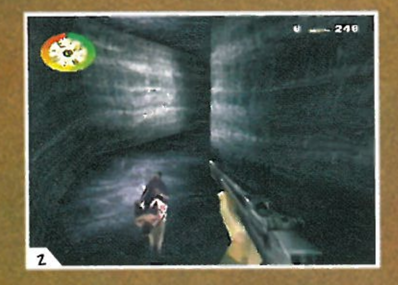

13

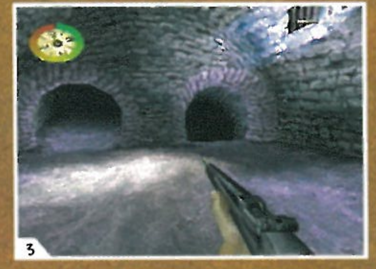
Misión 3: Sewer chase

Armas: Rifle, granadas, ametralladora nazi y escopeta
Objetivo 1: Acquire 63 attache case
Objetivo 2: Locate maquis weapon cache
Objetivo 3: Exit sewer


1

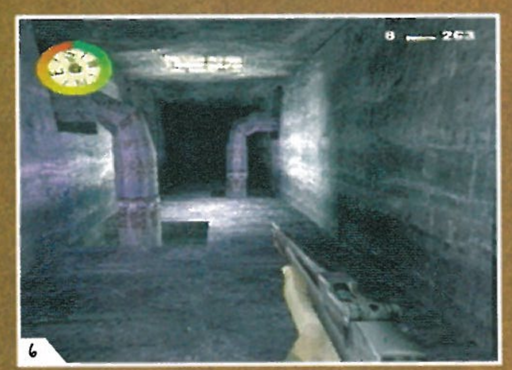
Nada más comenzar, giré a la izquierda, y pude distinguir al fondo (a la derecha), un cadáver. Me acerqué a él y al hacerlo pude recoger el maletín (attache case) (1). Tras lo cual, me di la vuelta, y baje por la rampa que se encontraba frente a mí. En mi bajada me vi sorprendido por el ataque de un perro, al que acompañaba un soldado (2). Me deshice de ellos y continué bajando. Nada más terminar la rampa, giré a la derecha y eliminé a un nuevo perro y a dos oficiales con muy malas pulgas (los oficiales, no el perro). A continuación, subí por la primera rampa a la izquierda, y descubrí a un oficial, munición y un botiquín, tras lo cual, regresé al camino anterior. De nuevo, una rampa a mi derecha, que escondía un botiquín, y al final del camino, y a la izquierda, tuve que enfrentarme otra vez a un soldado y a su fiel amigo. En esta habitación en la que estaba, encontré dos caminos (3): uno a la izquierda, con munición y granadas, y otro a la derecha, que fue por el que continué mi misión, y en el que encontré a un oficial. Justo al final de ese camino, me topé de nuevo con la pareja soldado-perro, además de encontrarme en un cruce de caminos. Seguí el camino de la derecha, y encontré, frente a mi una ventana que abrí con un "ligero" bombazo (4), y a mi izquierda un soldado con... bueno, pues con su perro, como no. En la habitación que escondía la ventana, hallé una nueva arma (escopeta) (5) y abundante munición (maquis weapon cache). Acto seguido, salí de allí, giré a la derecha, recogí las granadas al final del camino, mate al soldado que apareció y regresé al cruce de caminos anterior, por el que seguí a la izquierda. Me encontré con la pareja soldado-perro, de nuevo, y al final del recorrido, encontré un botiquín, munición y, a la derecha, otra pareja de las de antes. Continué por el camino de la derecha, uno lleno de tuberías que salían del suelo (6), y me topé con dos soldados más. Al final del camino torcí a la izquierda, baje a una explanada (7), donde me disparaban desde arriba, y avance hasta que encontré un botiquín. Cerca del botiquín, y a mi derecha, vi una rampa que escondía a un perro; tras acabar con él, subí por la rampa y eliminé a dos soldados más. Avancé por el pasillo en el estaba y encontré, otra vez, a la pareja perro-soldado (aunque, en esta ocasión, pude recoger munición y un botiquín a mi derecha). Continué avanzando y me topé con un nuevo soldado, y a la izquierda con más botiquines; después de lo cual, y tras encontrar un nuevo cruce (donde encontré unas granadas en el camino de la derecha), giré hacia la izquierda. Poco después, me hallé por encima de una gran sala, a la que se accedía por unas escaleras que estaban bajo mis pies; pero, antes de bajar eliminé, desde mi posición a dos insidiosos perros, y a un molesto soldado más. Una vez resuelto el problema, baje a la sala, y encontré un botiquín a mi derecha, y un pasillo frente a mí, que fue por el que continué mi andadura. Acto seguido, me encontré con un nuevo cruce. En el camino de la derecha, y tras acabar con un soldado y su perro, pude recoger unas granadas y un botiquín. Volví al cruce y seguí por el de la izquierda, que era el camino a seguir, y donde me topé con una nueva pareja perro-soldado. Acabé con ellos y continué por la izquierda, donde encontré granadas y un nuevo botiquín, además de una pareja de enemigos un poco más allá. Tras acabar con ellos, me encontré en una enorme estancia, rodeada por unos estrechos pasillos metálicos, que era por donde se podía andar, seguí por ahí y descubrí la salida de las alcantarillas (exit sewer) al fondo (8), y a la derecha de la entrada por la que entré a la estancia. Otra misión más finalizada con éxito.


2

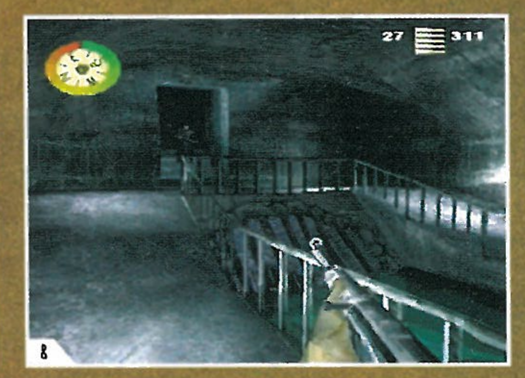

3


4


5


6

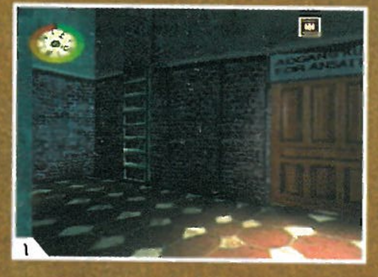

7


8

Destroy the mighty railgun Greta

Misión 4: Sneak into the rail station

Armas: Pasaporte y pistola con silenciador
Objetivo 1: Switch tracks
Objetivo 2: Obtain ausweis blau "ID blue"
Objetivo 3: Obtain ausweis rot "ID red"


1


2

Tome el primer pasillo a mi izquierda, y subí por la escalera a la izquierda de la puerta (1). Seguí avanzando por la trampilla metálica hasta llegar al final de la estancia, y allí eliminé por la espalda al oficial que encontré (antes, le había enseñado mi identificación) (2), hecho esto conseguí la ID blue; después de hacerlo, active el botón del panel que se encontraba cerca de él (switch tracks) (3) y regresé al pasillo donde había comenzado la misión. Giré a la izquierda y mostré la identificación al soldado que custodiaba las puertas que permanecían cerradas (4). Con eso, conseguí que el soldado abriera esas puertas y pude continuar con mi misión. Avancé y descendí por unas escaleras, para poco después, subir otras situadas enfrente de las anteriores. Al final de estas escaleras, descubrí una entrada a un respiradero de aire, el cual abrí de un disparo, y por el cual me introduje después (5). Al final del respiradero, aparecí en una habitación donde acabé con un oficial, robándole la ID red. (6) Salí de allí, y me encontré con otro soldado custodiando otra puerta. Le mostré mi ID red y me dejó pasar sin problemas. Entré en una estancia con un vagón de tren, y enseñé mi identificación a dos soldados más. Finalmente encontré la salida de la estación a la derecha del último de los soldados (a los que por cierto, eliminé por la espalda) (7).


3


4


5


6


7

Misión 5: Find the gift package

Armas: Pasaporte, silenciador y francotirador
Objetivo 1: Steal freight manifest
Objetivo 2: Obtain ausweis rot "ID red"
Objetivo 3: Find gift package
Objetivo 4: Disable reserve engine
Objetivo 5: Follow rails to rail tunnel

Al comenzar esta misión, me encontré con dos posibles caminos: el de la izquierda fue donde encontré el freight manifest (1); y el otro, frente a mí, fue el que tomé después de cumplir mi primer objetivo. Unos pasos más allá, encontré una puerta automática que tuve que abrir, tras lo cual me encontré con un soldado al que eliminé sin problemas por la espalda (a estas alturas, ya me había acostumbrado a hacerlo así). A continuación, llegué a una habitación, en la cual descubrí a un oficial detrás de unas cajas que estaban situadas a mi derecha (2). Tras acabar con él, obtuve la ID red (3), cumpliendo así con otro de mis objetivos. Después de conseguir esto, salí del edificio a la estación y encontré dos soldados; el que se encontraba más alejado, requirió mi identificación (4), se la mostré con mucho gusto, y justo detrás de él, encontré el rifle de francotirador (gift package) (5). Regresé a la zona donde comencé mi misión (acabando de paso con los dos soldados anteriores y recogiendo munición y un botiquín que hallé escondidos detrás de la estructura frente a la puerta de la estación). Al llegar al lugar, le mostré mi identificación al soldado que custodiaba las enormes puertas grises (6). »


1


2


3


4


5

» Entré en la sala en la que había una locomotora, y coloqué rápidamente las cargas explosivas en el final de la misma (disable reserve engine) (7). Tras la explosión, volví de nuevo a la estación, y giré a la izquierda siguiendo los raíles (8). Me crucé con un soldado, después con un puente, más tarde con dos nuevos soldados (a los que eliminé desde lejos usando mi nuevo juguete) y entré en el túnel que buscaba (follow rails to rail tunnel) (9).


6


7


8


9

Misión 6: Rail canyon

Armas: Pistola con silenciador, francotirador, ametralladora nazi y granadas nazis.
Objetivo 1: Procure grenades
Objetivo 2: Destroy fuel containers
Objetivo 3: Exit canyon to railgun


1


2

A los pocos metros divisé por encima de mí, un puente desde el que me disparaba un soldado. El pobre no tuvo ninguna opción cuando utilicé mi rifle de francotirador para acabar con él. Seguí avanzando (siguiendo el camino de los raíles), y me desvié a la derecha por la primera senda que encontré (cerca había una señal con un "1") (1). Encontré un botiquín y un pasadizo subterráneo que me permitió entrar, sin ser visto, en un búnker alemán. Una vez en ese lugar, acabé con el soldado, cogí la munición y las granadas (procure grenades) (2) y utilicé la ametralladora que había allí para terminar con los soldados que me esperaban fuera del búnker (3). Después de eso, volé las cajas frente a la puerta del búnker y salí de ese lugar al camino de los raíles, por el cual me dirigí a la derecha.

Unos metros mas allá, me desvié a la izquierda por una senda cercana a un letrero con un "2" (4), y tras avanzar unos pasos, descubrí a un soldado que custodiaba una gran cantidad de bidones de combustible. Me ocupé del soldado y, a continuación, volé todos los bidones con una granada (destroy fuel containers) (5). Regresé al camino de los raíles, giré a la izquierda y eliminé a dos soldados más que me esperaban tras haber oído la enorme explosión anterior; acto seguido, avancé por el camino y volví a desviarme a la derecha, por una senda cercana a una señal roja (6). En este nuevo camino, me encontré con una bifurcación, por lo que decidí tomar primero la dirección de la derecha. Al seguir esa dirección, fui a dar con mis huesos a un campamento alemán (7).

Allí, y tras eliminar a tres o cuatro soldados, pude recoger abundante munición y botiquines. A continuación, volví a la bifurcación y tomé esta vez el camino de la izquierda, que me condujo, al igual que ocurrió antes, al interior de un búnker. Allí, repetí el mismo procedimiento que utilicé en el primero, y tras salir del búnker, me dirigí a la derecha. Avancé y me topé, de nuevo, con otro soldado que utilizaba mi cabeza como diana desde un puente situado encima mío. Le di el pasaporte al otro mundo, y seguí avanzando. Me encontré con un nuevo enemigo, parapetado detrás de un minibúnker, y después de acabar con él, seguí el camino que encontré justo detrás de ese lugar (en el cual, encontré munición).


3


4


5


6

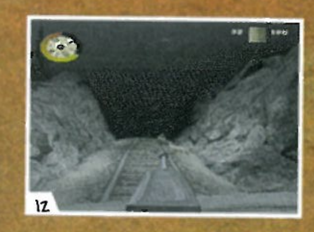

7


8


9


10


11


12

Ese camino, me llevó, de nuevo, al camino principal (el de los raíles). Continué a la izquierda, eliminé a un soldado, y justo detrás de un cartel, con el número "3" dibujado, descubrí un búnker (8). El problema era como acabar con el soldado del búnker sin que me friera a tiros, así que decidí pasar agachado muy cerca del búnker para evitar sus balas. La idea fue buena, y nada más pasar el búnker, hallé un sendero a mi izquierda, que me llevó directamente al interior del búnker. Una vez dentro, y tras eliminar al soldado, cogí la munición y utilicé, de nuevo, la enorme ametralladora contra dos soldados que estaban apostados fuera del búnker. Acto seguido, salí del búnker y me dirigí a la izquierda. A los pocos metros, pude entrar por un enorme túnel, y al final del mismo un enorme vagón, un soldado y un camino a la izquierda que decidí seguir (9). De nuevo, pude avistar unos cuantos vagones más y munición (encima de uno de ellos) (10) y dos soldados con muy malas intenciones. Seguí mi camino, y otros dos soldados salieron a mi encuentro (por suerte encontré dos botiquines cerca). Cerca de los primeros vagones, divisé otro, allí se escondían tres soldados más. Tras ocuparme de ellos como se merecían, reanudé mi andadura y, después de pasar por un nuevo túnel, pude ver una farola y una escalera por la que bajar (11). Nada más llegar abajo, eliminé rápidamente al soldado que se encontraba cerca y utilicé la ametralladora contra los numerosos soldados que querían acabar conmigo a toda costa (12). La cosa resultó ser más complicada de lo que esperaba, porque no paraban de llegar soldados (parecía que todo un ejercito venía tras de mí); por lo que dejé la ametralladora, dí media vuelta y entré por el enorme túnel (exit canyon to railgun).

Misión 7: Meeting Greta



Armas: Pistola con silenciador, ametralladora nazi, rifle de francotirador y granadas nazis

Objetivo 1: Destroy Railgun Greta


1

Salí del túnel y me topé con dos soldados que tuve que eliminar. Acto seguido, me encontré con otro más y a los pocos metros otros dos (tuve que emplearme a fondo). Seguí mi camino, y encontré a varios soldados que realizaban sus patrullas (la zona estaba fuertemente vigilada). Después de estos encuentros, seguí por el camino en el que me encontraba, y llegué a una zona donde encontré otro camino que se desviaba a la derecha (también la entrada de ese camino se encontraba cubierta; concretamente, por un soldado y un oficial) (1). Les despaché a mi manera y continúe avanzando por ese nuevo sendero, eliminando a dos soldados que me salieron al paso. Al final de ese camino, descubrí a dos soldados más que se encontraban cerca de una reja, custodiando gran cantidad de munición y botiquines (2). Después de coger la munición, volví al camino principal, el de los raíles, y lo seguí a la derecha. Unos metros más adelante, encontré un minibúnker, y allí descubrí el enorme cañón Greta. Entonces, coloqué las cuatro cargas explosivas necesarias para su destrucción (dos en cada lado del cañón) (3 y 4) y lo destruí de una vez para siempre.


2



3



4

Scuttle das boot U-4901

Misión 8: Escape the Wolfram


1


2

Armas: Identificación, pistola con silenciador y ametralladora nazi
Objetivo 1: Gain access to promenade
Objetivo 2: Gain access to bridge
Objetivo 3: Find Wrench
Objetivo 4: Gain access to engineering
Objetivo 5: Jam engine
Objetivo 6: Exit ship through cargo hold

Me dispuse a andar entre las cajas que había delante. A los pocos metros, me topé con un soldado y acabé con él por la espalda. Acto seguido, entré en la estancia que estaba a mi derecha, donde recogí munición para la ametralladora (claro que antes tuve que ocuparme de un marinero bastante quisquilloso) (1). Salí de allí y giré a la derecha; continué por el pasillo, y en la primera habitación que encontré a la derecha, acabé con un oficial (memoricé este lugar porque al final de la misión tenía que volver) y recogí el General Pass (2). Seguí por la izquierda por un largo pasillo, y encontré a un soldado que me pidió el pase que había cogido antes, para abrirme la puerta (Gain Access to Promenade) (3). Después giré a la izquierda, y entré en la primera estancia a mi izquierda, donde, tras acabar con un oficial, conseguí el Pase al puente, munición y un botiquín (4). Fui a la derecha y entré en la primera habitación a la derecha (eliminando a otro enemigo) y entre en la siguiente estancia también a mi derecha (allí conseguí munición y otro botiquín).

Seguí el camino hasta el final del pasillo, y me encontré con un soldado que requirió mi pase para poder acceder al puente (5). Nada más abrirme la puerta, doblé un par de esquinas, acabé con un par de soldados y subí por unas escaleras. Una vez arriba, avancé en línea recta. Pasé cerca de un cañón, encontré un soldado, y después hallé otro cañón (donde cogí munición y un botiquín). Regresé al pasillo donde había despachado al último soldado y, esta vez, giré a la izquierda (6). En la estancia a la que llegué, me ocupé de un oficial y un soldado. fui a la siguiente habitación, y acabé con un soldado que vigilaba una entrada al puente. Delante había un pasillo con dos caminos: A la derecha me topé con un soldado y munición (cerca de un cañón); y a la izquierda un oficial, y justo detrás del cañón, la llave inglesa (find wrench) (7). Fui a la sala donde había terminado con el soldado y el oficial y subí por una de las rampas que llevaban al puente (Gain Access to Bridge) (8).

Eliminé al soldado y al oficial que me encontré, cogí el pase al Engineering (9)), y regresé al pasillo en el que me abrieron la última puerta. Cuando llegué al pasillo seguí en línea recta hasta el final, y encontré un nuevo soldado al que tuve que enseñar mi pase para que me abriera la enorme puerta. Bajé unas escaleras y frente a mí, había una habitación por la que entré (Gain Access to Engineering) (10). Tras descender por una rampa, acabé con un par de soldados. En una pared cerca del lugar donde hallé al primer soldado, obstruí el motor del barco (Jam Engine) (11). Salí de allí y volví al pasillo donde terminé con el primer oficial de mi misión. En el final de ese pasillo encontré la cargo hold, que tras abrir (exit ship trough cargo hold) (12), me condujo a la estancia donde encontré la escalera que tuve que subir para acabar mi misión (aunque allí también hallé a dos soldados muy bien armados).

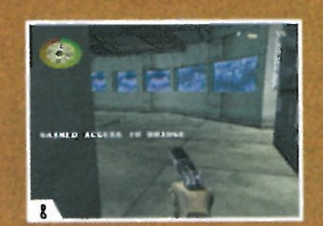

3


4


5


6


7


8


9


10


11


12

Misión 9: The rooftops of Dachsmag

Nada más empezar, frente a mí, me encontré con una caja donde pude hallar el rifle de francotirador (Locate Smuggled Weapons) (1). A continuación, acabé con los soldados desde mi posición en el tejado y bajé al suelo donde recogí abundante munición. Muy cerca del edificio encontré el camión que buscaba para volarlo por los aires. Después de hacerlo (blow up truck with demo charges) (2), me dirigí a la pequeña casa que se encontraba frente al ahora destruido camión, y eliminé a un soldado, recogí munición y cogí el horario (Secure Deployment Timetable) (3). Después, subí de nuevo al tejado, y a la derecha de la posición en la que comencé la misión, encontré una caja desde la que pude saltar a otra que había frente a mí, para, acto seguido, subir por una escalera (4). Avancé por el tejado y eliminé a un imprudente soldado, un poco más adelante encontré unas cajas a mi izquierda, por las que pude bajar al suelo. Seguí por el callejón frente a mí y giré a la izquierda. Anduve unos metros y recogí munición, un botiquín y un par de soldados.

Armas: Ametralladora nazi, rifle de francotirador, granadas nazis y pistola nazi
Objetivo 1: Locate smuggled weapons
Objetivo 2: Secure deployment timetable
Objetivo 3: Blow up truck with demo charges
Objetivo 4: Find hatchway to production facility

Encontré muy cerca de allí una escalera por la que ascendí sin problemas (5). Una vez arriba, avisté dos soldados, uno a mi izquierda (en otro tejado)y otro detrás de mí (en una zona elevada). Acabé con ellos, me dirigí al tejado donde se encontraba el soldado a mi izquierda (donde recogí munición y un botiquín), y regresé al tejado anterior para cruzar por un tubo suspendido en el aire que se encontraba a mi izquierda (6). Giré a la derecha, luego a la izquierda, y baje al callejón. Un poco más adelante, me encontré con un cruce de caminos.

Seguí a mi derecha, avancé, giré una esquina y subí por una escalera a mi izquierda (7). Me ocupé de los soldados que me encontré arriba en el tejado, y salté al edificio frente a mí. Más adelante, encontré a dos soldados en el suelo cerca de un camión, a mi derecha, y frente a la escalera por la que subí. Una vez arriba acabé con el soldado que estaba frente a mí, y salté hacia el edificio en el que estaba. Allí recogí munición y, a continuación, me dirigí a la derecha, donde encontré el acceso al final del nivel (Find Hatchway to Production Facility) (8).

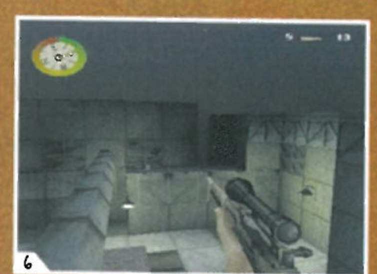

1


2


3


4


5


6


7


8

Misión 10: The hunter´s Den

Armas: Ametralladora nazi, rifle francotirador, granadas nazis y pistola nazi
Objetivo 1: Find engine specs
Objetivo 2: Find hull blueprints
Objetivo 3: Destroy sea door control
Objetivo 4: Locate and board U-4901

Me agaché y pasé por el túnel en el que estaba. Volé la rejilla de un disparo, y esperé a que el soldado que patrullaba estuviera a tiro para eliminarle. Salí del túnel y fui a la derecha (1), tras pasar por varias salas y pasillos, (despejando la zona), llegué a una pequeña sala donde recogí munición y un botiquín (2).

Regresé a la sala del principio y salí por la puerta en frente de mí (3). Llegué a una habitación con un soldado a la derecha y otro de patrulla que acudió al oír los disparos. Los eliminé y seguí avanzando; encontré otra sala a mi izquierda, allí despaché a otro soldado y descubrí un botiquín detrás de varias cajas. »


1


2


3


4


5

» A los pocos metros, hallé granadas a mi izquierda y un soldado a mi derecha con unas ganas terribles de llevarme directo a la otra vida. Después de ocuparme de él, continué y me encontré en una enorme habitación (4), en la que intercambié varios disparos con tres soldados bastante bien armados. A continuación, me dirigí al fondo de la sala, y a la izquierda, en un escritorio, descubrí los planos del motor (Find Engine Specs) (5). Acto seguido, continué por la puerta a la derecha de la que había entrado, y llegué a otra enorme habitación (6).

Allí eliminé a tres soldados más y recogí también munición y un botiquín que estaban escondidos al final del casco de submarino en construcción. Seguí avanzando por la otra puerta que había en la habitación y pasé por unos pasillos en los eliminé a dos soldados más para llegar a otra sala en la que encontré, encima de una mesa, el anteproyecto del casco (Find Hull Blueprint) (7). Cerca del submarino en construcción, a su izquierda, descubrí un pasillo con una luz roja, por el que me introduje. Nada más entrar torcí por una puerta situada a la izquierda, acabé con dos soldados, y bajé por la rampa a mi derecha. En la bajada, tuve que eliminar a tres soldados más y, una vez abajo, destruir con una bomba el mando de control (Destroy Sea Door Control) (8).


6


7

Después de eso, regresé al pasillo del principio y esta vez, seguí el pasillo hacia delante. Avancé por el camino cerca de la barandilla y tuve que acabar con los soldados situados en el submarino a mi izquierda (9), y también con los que me atacaban desde el mismo camino en el que me encontraba. Después, seguí por otro estrecho caminillo que bordeaba el submarino. Una vez di la vuelta a todo el submarino, subí una pequeña rampa y eliminé a un soldado bastante pesado. Continué andando por el pasillo a la izquierda, donde acabé con un otro soldado, y fui a parar a una estancia con un enorme submarino en su interior. Avancé por el estrecho pasillo que bordeaba el submarino (igual que antes) (10), eliminé con mi preciso rifle de francotirador a los cinco soldados que lo custodiaban, y tras rodear el submarino, pude abordarlo por su parte izquierda. La entrada al submarino se encontraba en una trampilla abierta en la cubierta del mismo (Locate and Board U-4901) (11).


8


9


10


11

Misión 11: Dive!

Armas: Pistola nazi, rifle de francotirador, ametralladora nazi y granadas nazis
Objetivo 1: Radio coordenates to HMS Belfast
Objetivo 2: Lock fins to dive setting
Objetivo 3: Destroy fin controls

Al comenzar, y justo a mi izquierda, me encontré con un soldado ocupado en ciertas tareas biológicas muy necesarias. A continuación, y justo frente a mí, al final de la siguiente habitación, me topé con dos soldados que guardaban la entrada a una nueva estancia (1). Acabe con ellos con rapidez y avance unos metros, hasta la última estancia donde encontré a un soldado, un oficial y unas escalerillas (a la izquierda de la entrada a la estancia) (2). Descendí por las escaleras, llegando a una habitación con una iluminación azul. Allí, sin ninguna piedad eliminé a otros dos soldados y recogí en ese mismo lugar munición y un botiquín.


1


2

Acto seguido, me dirigí hacia el larguísimo pasillo (que era la única salida a ese lugar), y allí, me enfrenté (poniendo en peligro mi vida) a siete soldados muy peligrosos. Al final del pasillo, subí por la escalera que descubrí, y, nada más llegar arriba, acabé con tres soldados más y recogí un valioso y necesario botiquín. Continué por el pasillo (3) para salir de aquel lugar, y me topé con tres soldados más (el submarino estaba bien protegido, por lo podía ver), a los que eliminé como pude.


3


4


5



6


7

A continuación, registré las habitaciones que encontré, y cogí en las más alejadas de mi posición, un botiquín y la radio para transmitir las coordenadas (Radio coordenates to HMS Belfast) (4). Justo después, seguí por el pasillo, acabé con dos oficiales y un soldado y, en la sala de la iluminación azul, hallé una rueda que hice girar para cumplir otro objetivo (Lock Fins To Dive Setting) (5). Después, coloqué una bomba en esa misma rueda para destruirla (Destroy Fin Controls). En la sala contigua encontré un interruptor (6) en una de las paredes, que activé (Blow Ballast To Surface). Entré en la siguiente sala (con iluminación roja), eliminé a dos soldados y subí la escalerilla para concluir con la misión (Find Exit Hatch) (7).



Attack impenetrable fort Schmerzen

Misión 12: The Siegfried forest

Armas: Rifle, escopeta, ametralladora americana y granadas
Objetivo 1: Destroy stuka dive bomber
Objetivo 2: Locate Crowbar
Objetivo 3: Open hatch to enter fort


1


2

Nada más comenzar me adentré por el camino entre los setos frente a mi. Allí, acabé con dos soldados que me estaban esperando escondidos y justo cuando llegué al final del mismo, me enfrenté a tres soldados más (uno subido en una plataforma en las ramas de un árbol) (1). Acto seguido, giré a la izquierda y seguí avanzando hasta que encontré una zanja (2) en el suelo. Por supuesto, no dudé ni un momento en introducirme en ella y agacharme para recoger el botiquín que se escondía a la derecha. Salí de allí, y continué mi camino. Unos metros más adelante, encontré otra zanja (3), y esta vez, un botiquín escondido en su parte izquierda. Seguí por el camino en el que me encontraba, hasta que encontré una desviación a la derecha (cerca de un cartel) (4). Entré por ella, acabé con un soldado, y cogí un botiquín en la base de un árbol a la derecha. Seguí avanzando, eliminé a otro enemigo, y llegué a una especie de cementerio muy bien vigilado por tres soldados (uno subido en un árbol). Después de acabar con ellos, recogí el botiquín que encontré allí, y seguí caminando. La senda parecía estar muy concurrida, pues tuve que eliminar a dos soldados al principio y a tres más al final de mi camino, pero una vez solucionado el problema, giré a la izquierda y continué por un nuevo camino. Avancé unos metros más y recogí un botiquín (a la izquierda), acabé con dos soldados vigilantes (uno sobre otro árbol), y más adelante encontré una nueva zanja (5) en la que me introduje sin dilación. »


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


14


15


16


17

» Me dirigí agachado a la izquierda de la zanja, y al poco, me encontré en un túnel con la compañía de un enemigo. Acto seguido, continué por ese raro pasillo y descubrí una escalera, que tras subirla, me descubrió a un nuevo enemigo, allí también encontré un botiquín y a una hermosa ametralladora que utilicé para acabar con los soldados que tenía a tiro (6). A continuación, regresé a la zanja por la que llegué allí, y avancé por el camino que aún no había investigado. Tras caminar un pequeño trecho, me topé con dos nuevos soldados y un botiquín a la izquierda, un poco más adelante, la ametralladora de antes, y una especie de escalinata (a la izquierda) que escondía munición y un botiquín. A unos metros de allí, acabé con un soldado en una plataforma arborícola, a otro le despaché un poco más adelante, este además guardaba un botiquín, y a otro que venía andando por un camino a la derecha (7). Después, me introduje por ese camino y llegué a un cruce (8). Opté, primero, por el camino de la derecha, que me llevó a encontrarme con una buena cantidad de munición y botiquines, aunque nada más recogerlos, fui atacado a traición por tres soldados fuertemente armados. Tras conseguir eliminarlos, regresé al cruce, y tomé el otro camino, el cual me condujo a la entrada de un túnel custodiada por un soldado. Me adentré por el estrecho pasillo, y a los pocos metros, descubrí una nueva bifurcación.

Decidí coger el camino de la izquierda, por el cual, llegué a una plataforma llena de cajas (9), y desde donde pude acabar con los dos soldados que custodiaban el avión, y con el que se encontraba en la torre con la peligrosa ametralladora. A continuación, subí a la torre, y utilicé la anteriormente mencionada ametralladora, para destruir el avión (destroy stuka dive bomber) (10). Después, regresé a la zona desde donde acabé con los soldados (la de las cajas), y una vez allí, entré por un hueco que estaba en el suelo y a la izquierda (11), el cual me condujo a un nuevo cruce. Tomé el camino de la derecha y llegué a una zona con dos búnker muy peligrosos, de los que tuve que eliminar a los dos soldados que los manejaban, tras la operación de limpieza fui capaz de recoger la palanca que se encontraba apoyada en uno de los búnker (Locate Crowbar) (12). Acto seguido, regresé al cruce y tomé el otro camino que me quedaba, al final del cual, encontré a otro soldado y un nuevo búnker. A la derecha de mi posición encontré un nido de ametralladoras, munición y un botiquín; y a la izquierda, el camino para poder finalizar mi misión. Tras avanzar unos pocos metros más, me encontré a dos soldados más en sendas plataformas arborícolas, y un poco más allá, descubrí un buen montón de enormes piedras que me fueron muy útiles para resguardarme y esquivar las balas que me llovían desde los dos búnker frente a mí (13).

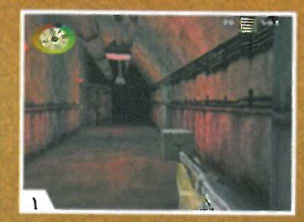
Avancé agachado hacia la parte más a la izquierda, y allí encontré un botiquín y un lugar desde donde acabar con el soldado del primer búnker (14) (el truco fue, lanzar dentro del búnker una granada para que el enemigo fuera a por ella y en ese momento disparar sin piedad sobre él). A continuación, disparé al ocupante del otro búnker, a la derecha del anterior, para así, poder acceder por un hueco en el suelo al interior del mismo. Una vez dentro, pude recoger munición y un botiquín (cerca de unas cajas), y abrir con la palanca la tapa que encontré en el suelo (Open Hatch To Enter Fort) (15), momento en el cual se me añadió un nuevo objetivo a la misión: Find Entrance To Sublevel 1. Bajé las escaleras, avancé un poco y subí por otras escaleras al final del túnel. Una vez arriba, acabé con otros dos soldados (uno se encontraba dentro de un búnker), y me dirigí hacia la derecha del búnker, donde encontré la entrada al mismo (16). Eliminé a tres soldados más que protegían el lugar y después giré a la derecha para encontrar la entrada que andaba buscando. (Find Entrance To Sublevel 1) (17).

Misión 13: Officer's quarters

Armas: Rifle, escopeta, granadas y metralleta americana
Objetivo 1: Send false SOS
Objetivo 2: Find orders from Col Muller
Objetivo 3: Acquire key to lower levels

Giré por el primer pasillo a la derecha, eliminé a tres soldados, y giré de nuevo a la derecha (a la izquierda encontré vida). En el siguiente pasillo, eliminé a otros dos soldados.

Decidí entrar por la puerta que estaba a la izquierda (en la de la derecha encontré unas escaleras que me llevaron a una torre, con un soldado, munición y un botiquín) (1), seguí y al final del pasillo giré a la izquierda y eliminé a dos soldados más. Ahora me encontraba en una nueva habitación donde encontré el instrumento para mandar el SOS (Send False SOS) (2).









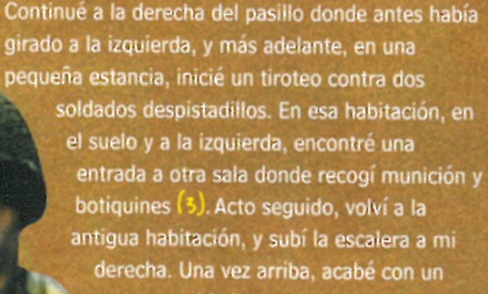






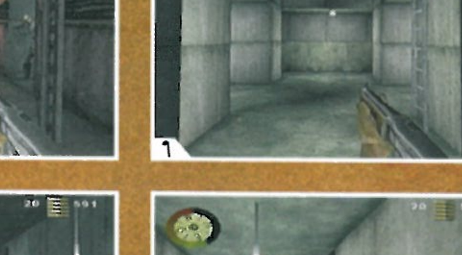






Continué a la derecha del pasillo donde antes había girado a la izquierda, y más adelante, en una pequeña estancia, inicié un tiroteo contra dos soldados despistadillos. En esa habitación, en el suelo y a la izquierda, encontré una entrada a otra sala donde recogí munición y botiquines (3). Acto seguido, volví a la antigua habitación, y subí la escalera a mi derecha. Una vez arriba, acabé con un soldado, y a derecha e izquierda, descubrí unas escalinatas que me llevaban a sendas torres con soldado y munición en cada una de ellas (4). Tras ocuparme de las torres, subí por las escaleras que se encontraban frente a las escalinatas por las que había llegado allí, y arribé a otra torre, donde me encontré con otros dos soldados, munición y un botiquín. Justo a la izquierda de las escaleras descubrí unas cajas que ocultaban una escalinata, por la que decidí descender (5). Una vez abajo, me encontré en un pasillo, donde a mi derecha, descubrí una sala custodiada por un soldado y que contenía abundante munición.

Tras ocuparme de la sala, avancé por el pasillo, acabé con un soldado, encontré un botiquín en un lavabo a mi derecha y al final del mismo, terminé con un soldado y giré a la derecha para toparme con unas escaleras (que por supuesto bajé). Una vez en el nuevo pasillo, avancé a la derecha, eliminé a un soldado, y al final del pasillo, me encontré con una sala (6), bajo mis pies, en la que tuve que acabar con dos soldados; tras lo cual descendí, y me dispuse a entrar por la puerta a la izquierda de la escalera por la que bajé, la cual me condujo a una habitación, donde tras acabar con un nuevo soldado encontré un botiquín y las órdenes que buscaba (Find Orders From Cal Muller) (7). Tras encontrar las órdenes se me añadió un nuevo objetivo a mi misión: Find Gas Mask. Acto seguido, regresé a la sala de la escalera, y avancé por el pasillo con iluminación roja. A los pocos metros, tuve un enfrentamiento con dos soldados, y un trecho más allá descubrí un nuevo soldado y un buen montón de carbón (8). Entré por el hueco en la pared de la izquierda, y llegué a una estancia con munición y vida, tras lo cual, volví a la habitación anterior y penetré por la puerta que antes se encontraba a mi derecha. Llegué a una sala, en la que eliminé a dos soldados que estaban en un piso más elevado que el mío (9), tras lo cual accedí a él. Una vez arriba, me metí por un hueco en el suelo (a la derecha).

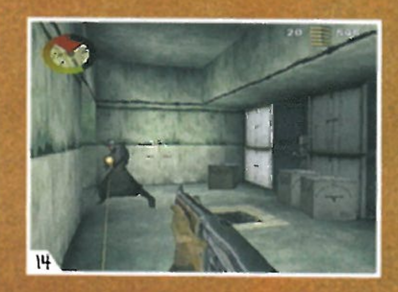




El final del túnel, me llevó a una estancia con una abertura en el suelo por la que me bajé para, una vez abajo, eliminar a dos nuevos soldados. A la izquierda pude hallar un botiquín y a la derecha dos soldados más y una sala con unos extraños cilindros en la pared (10). Seguí por la puerta de la derecha, y unos metros por delante, bajé por un pasillo a la derecha. Al final del pasillo, encontré una enorme puerta azul (11), y a la derecha, otro pasillo en el que eliminé a dos soldados. Continué avanzando, acabé con otro soldado, después con otros tres más y, a continuación giré a la izquierda y entré en una sala azulada, con dos columnas, allí fue donde encontré la máscara de gas (Find Gas Mask) (12). Acto seguido, salí de allí, giré a la izquierda en el pasillo, y lo seguí hasta otra habitación a la izquierda, donde hallé un escritorio, un soldado miccionando y las llaves que buscaba (Acquire Key To Lower Levels) (13) en el interior del inodoro. A continuación, me dirigí a las puertas azules que antes había descubierto (aunque tuve que tener mucho cuidado con los numerosos soldados que me salieron al paso) (14), las abrí, acabé con los soldados que había allí y terminé la misión (15).









Misión 14: Mustard gas production

Avancé y entré por la puerta que estaba frente a mi, en la siguiente sala (1). Allí, me encontré con un soldado y munición. Después, salí de ese lugar, y entré por la puerta que quedaba a mi derecha, donde me esperaban dos soldados. Continué mi camino, hallé dos soldados más y una habitación en la que giré a la derecha, para encarar a otros dos nuevos enemigos. Entré por la puerta que allí había, y llegué a una estancia en la que tuve que dirigirme a la izquierda, acabando con un incauto soldado en el proceso. En ese momento, me encontré con dos puertas (2) , una frente a la otra, pero, decidí entrar por la que quedaba a mi derecha, donde encontré, además de a otro soldado, munición y un botiquín. A continuación, seguí por la siguiente puerta que antes mencioné y me encontré en una sala con numerosas columnas y cuatro soldados que intentaban acabar conmigo utilizando todos los medios a su alcance (3). Después de esta trifulca, me enfrenté a tres soldados más, y, acto seguido, me introduje por el pasillo lleno de tuberías, donde, de nuevo, tuve que eliminar a tres enemigos. En la zona donde eliminé a esos últimos soldados, descubrí una habitación (a la derecha) con abundante munición. Salí de allí, y seguí mi camino por el pasillo hasta que llegué a una habitación, que daba a un estrecho y largo pasillo, lleno de soldados que esperaban mi llegada (4).

Armas: Rifle, escopeta, ametralladora americana y granadas
Objetivo 1: Active gas valve 1
Objetivo 2: Active gas valve 2
Objetivo 3: Exit fort


1

2


3


4


5

Acabé con ellos (sobre todo utilizando granadas), y al final del pasillo vi unas escaleras por las que bajé al instante. Me encontré en un pasillo acosado por cuatro soldados (uno de ellos arriba y a mi izquierda), a los eliminé con bastante esfuerzo (5). Tras esto, subí por la escalera, avancé por el estrecho pasillo (6), eliminé a dos soldados, continué avanzando, bajé por unas escaleras, y acabé con dos nuevos enemigos. Acto seguido, seguí el pasillo por el que habían salido los dos soldados anteriores, y llegué a una sala con dos soldados, un botiquín y la 1ª de las válvulas que debía activar (Active Gas Valve 1) (7). Después de eso, avancé por el pasillo (dejando atrás una puerta a mi izquierda), y me dirigí a la estancia más alejada, donde me topé con tres soldados más y con la siguiente válvula (Active Gas Valve 2) (8).

Acto

Acto seguido, me introduje por la puerta que dejé antes atrás, avancé unos metros y acabé con tres soldados, recogiendo a continuación un botiquín. Después, seguí avanzando por el pasillo (saltando la tubería) (9), acabé con tres soldados, avisté unas escaleras, subí a una plataforma (10) y entré por un hueco que se encontraba en la pared situada a mi izquierda (11), para terminar con la misión.


6


7


8


9


10


11

Sabotage the Rjukan hydro plant

Misión 15: The roaring penstocks

Nada más comenzar, avancé unos metros y encontré el primero de mis objetivos: una válvula (Stop Water Flow In Center Pipe) (1). Al fondo de la estancia hallé un botiquín y, acto seguido, me introduje por el pasillo frente a las cajas (pero antes, tuve que activar la rueda que encontré en una pared situada a mi derecha) (2). Llegué a una enorme tubería y acabé con dos soldados. Decidí seguir a la derecha hasta que encontré una entrada a la izquierda por la que me introduje (3). En la siguiente estancia, giré a la derecha y eliminé a dos soldados. Seguí avanzando y entré por otra entrada a la izquierda. Baje por la rampa, giré a la izquierda y eliminé a tres soldados. A la izquierda de mi posición halle munición y un botiquín; y seguí hacia la derecha. Avancé y me topé con 3 nuevos soldados en una sala con varias cajas y una entrada en una rendija, en el suelo, a la derecha (4). Me introduje por la rendija y llegué a una estancia en la que encontré a un soldado, munición y uno de los transmisores de energía que había que destruir (Destroy All Power Relays). Los volé usando una de mis cargas (destruí 2 de 6) (5), y salí de la sala. Eliminé a dos soldados, giré a la izquierda y me encontré con otros cuatro soldados más (ya me estaba cansando de tanta muerte, y me pregunté a mí mismo: ¿estamos locos o qué?).

Armas: Pistola, escopeta y ametralladora grande
Objetivo 1: Stop water flow in center pipe
Objetivo 2: Destroy all power relays
Objetivo 3: Shut down main power grid
Objetivo 4: Enter hydro plant


1

En el pasillo en el que me encontraba descubrí una entrada a la derecha, que me llevó a una habitación en la que había munición y un botiquín escondido en una rendija en el suelo (6). Salí de allí, y continué a mi izquierda hasta que llegué a una escalera que custodiaba un soldado (7). Subí y hallé otra entrada secreta en el suelo y a la derecha, por la que entré. Al final de la misma llegué a una sala iluminada con luz roja, y ocupada por un soldado y un botiquín, además de por otra entrada secreta que seguí hasta el final (8). De nuevo, otra sala con otra rendija en el suelo. Tras recorrer esa última entrada, arribé a una gran habitación con un soldado (y otro que venía detrás de mí) y otro transmisor de energía (Power Relay 3 de 6) (9). Seguí la escalera y entré por otro hueco del suelo, que me condujo a otra sala con un nuevo soldado, y una nueva entrada en el suelo. Al final del mismo, llegué a una enorme estancia, donde descubrí a la izquierda a otro soldado y cogí un botiquín (10).

Continué a la derecha y me topé con un soldado, momento en el cual giré a la izquierda. Localicé a otro soldado que guardaba una entrada a la derecha. Entré por ella, acabé con dos enemigos, y al poco, arribé a una pequeña estancia con munición, dos cajas y un botiquín (a las que pude llegar entrando agachado por un hueco debajo de la estructura cilíndrica) (11). Avancé, eliminando a un soldado a mi izquierda, avancé aún más, baje por una rampa y acabé con tres soldados que se encontraban frente a mí. A la derecha hallé un pasillo (12) que llevó a otro transmisor que debía destruir (Power Relay 4 de 6). Regresé al pasillo y acabé con los últimos tres enemigos; continué por él. Unos pocos metros más adelante, descubrí una entrada a la derecha, que escondía una habitación con dos soldados, un científico armado y los dos últimos transmisores que debía destruir (Power Relays 6 de 6) (13), y el Power Grid que tenía que desactivar (Shut Dowm Main Power Grid) (14). »


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11






» Salí de allí, giré a la derecha, eliminé a dos soldados más, y llegué a una sala en la que me encontré con una enorme tubería, un soldado y un botiquín. Después de eso, localicé otra habitación con tres soldados, y un poco más adelante, la última sala donde encontré a tres soldados más (dos de los cuales venían detrás de mí) y una escalera a la izquierda por la que tuve que subir para acabar la misión (Enter Hydro Plant) (15).

Misión 16: Generators of destruction

Armas: Pistola, ametralladora grande y escopeta
Objetivo 1: Disable all generators
Objetivo 2: Shut down flow to heating tanks
Objetivo 3: Destroy all research files
Objetivo 4: Locate D20 output report
Objetivo 5: Locate elevator

Nada más comenzar despaché a un científico a mi izquierda; avancé, acabé con los dos soldados y subí por la escalera.Después eliminé desde mi posición elevada a los soldados que estaban a mi izquierda (1). Bajé a la estancia, y entré en la habitación llena de cajas que había frente a mí, para recoger munición y un botiquín. Me introduje por la puerta abierta de la habitación anterior y continué por el pasillo. A la izquierda, en el primer cruce que hallé, eliminé a dos soldados y entré en la sala de la derecha donde acabé con tres generadores (Disable All Generators) (2). Salí de allí, y continué por el pasillo hasta que llegué a una sala de luz roja (3). Allí, acabé con un soldado y dos científicos, y me introduje por el pasillo para eliminar a otro enemigo. Giré a la izquierda en la siguiente esquina, acabé con otro soldado y llegué a una sala con un soldado, dos científicos, un botiquín y una válvula que cerré (Shut Down Flow To Heating Tanks, 1 de 2) (4). Acto seguido, continué por el pasillo y eliminé a un soldado que manejaba un nido de ametralladoras. En ese mismo pasillo encontré ,a la izquierda, una entrada secreta en el suelo (5); y una habitación a la derecha, con munición y vida. Cuando registré la habitación, entré por el hueco del suelo y llegué a una sala donde acabé con un científico. Pase a la siguiente habitación y giré la válvula que encontré (Shut Down Flow To Heating Tanks, 2 de 2) (6). Continué por el pasillo lleno de cajas, acabé con cuatro soldados, giré a la derecha, subí unas escaleras y giré de nuevo, a la derecha. En mi recorrido hallé una sala a la derecha, con un científico y dos File Cabinets (Destroy All Research Files, 2 de 6) (7) que destruí. Salí, y a la izquierda hallé tres soldados, y al fondo y a la izquierda, una habitación con el informe que buscaba (D20 Output Report) (8). Después, continué por la sala que antes quedó a mi derecha, y seguí hasta que llegué a una habitación (a la derecha) con un botiquín, dos científicos y un File Cabinet (Destroy All Research Files, 3 de 6) (9). Continué por el pasillo, eliminé a un soldado y un científico, y entré por la primera puerta a la izquierda, donde acabé con otro científico y destruí dos File Cabinets (5 de 6) (10). Salí de allí, entré por el siguiente pasillo a la izquierda, avancé unos metros, giré a la izquierda en una esquina, y llegué a una habitación con dos científicos y la File Cabinet que quedaba (6 de 6). Después volví sobre mis pasos, entre por el primer pasillo a mi izquierda, acabé con dos soldados en una habitación a la izquierda, avancé, eliminé a dos nuevos soldados y a un científico, recogí munición y al fondo encontré el ascensor de salida (Locate Elevator) (11).












Misión 17: Betrayal in the telemark

Armas: Pistola, escopeta y ametralladora grande
Objetivo 1: Open emergency release valve
Objetivo 2: Divert heavy water vats
Objetivo 3: Acquire delivery schedule
Objetivo 4: Locate garage
Objetivo 5: Disable truck


1


2


3



4

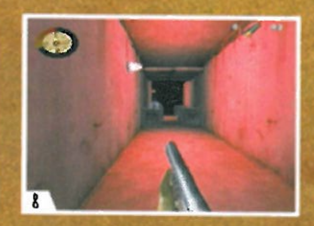


5


6

Giré a la derecha en el pasillo y acabé con dos científicos y un soldado. Al poco, llegué a una sala con muchas taquillas, dos soldados y dos pasillos: el que estaba frente a mi (1) me llevó a una habitación con dos soldados, munición y un botiquín; y el de mi derecha (justo detrás de las taquillas) (2) me mostraba el camino a seguir en la misión. Continué por este último pasillo, y tras acabar con varios soldados, llegué a una sala donde me esperaban dos científicos y un nuevo soldado. Tras girar a la derecha encontré una escalera (en la que encontré un botiquín en su parte superior) (3), y una entrada a la derecha por la que pude llegar a una sala con un científico y una válvula de un depósito (Divert Heavy Water Vats, 1 de 4) (4). Continué por el siguiente pasillo, eliminé a un soldado, y llegué a un nueva sala con un científico, dos soldados y un a nueva válvula (2 de 4 Vats) (5). Seguí por la siguiente entrada, donde encontré bastantes cajas, y tres soldados muy peligrosos. Llegué a la estancia que se encontraba delante de mi, acabé con un científico y con un soldado que se encontraba encima de una plataforma lejos de mi posición. Subí a la plataforma, eliminé al soldado que estaba en el suelo, recogí el botiquín y activé la válvula que encontré (Open Emergency Release Valve) (6). Bajé al suelo y llegué a una nueva estancia con un soldado, un científico y una nueva válvula (3 de 4 Vats) (7). Continué por el pasillo iluminado con luz roja, donde me enfrenté todo un ejercito de soldados que estaban esperándome (8). Tras salir con vida de esa trampa, llegué a una habitación con dos soldados, un científico y la última de las válvulas a activar (4de 4 Vats) (9). Seguí por el pasillo que se encontraba a mi izquierda, acabé con dos soldados, y al llegar a una nueva habitación llena de cajas, de nuevo, eliminé a tres soldados más. Fui después por un pasillo a la izquierda del que había entrando (10), el cual, me llevó a una estancia repleta de cajas y de soldados. Tras acabar con ellos, recogí un botiquín y el horario que buscaba (Acquire Delivery Schedule) (11) en una pared al fondo y a la derecha. De nuevo, regresé al pasillo del raíl, avancé por él, eliminé a dos soldados más, después a otro, más tarde a otros dos, y por último, a otro que venía tras de mi. Al final de mi camino localicé el garaje (Locate Garage) (12), entré en él, acabé con tres soldados que se escondían detrás de unas cajas, y volé por los aires el camión (Disable Truck) (13). Ya sólo me restaba salir del edificio por la puerta que daba al exterior para acabar la misión.


7


8



9


10


11



12


13

Misión 18: Heavy water

Armas: Pistola, escopeta, ametralladora grande
Objetivo 1: Disable both trucks
Objetivo 2: Disable power station
Objetivo 3: Sabotage ferry

Acabé con dos soldados que se encontraban frente a mi, destruí las cajas a mi izquierda para conseguir munición y un botiquín y, acto seguido, volé por los aires el primero de los camiones (Disable Both Trucks, 1 de 2). Avancé por el camino nevado, acabé con dos soldados y entré por la primera desviación a la derecha (1). A los pocos metros hallé un cruce, y me introduje por el camino de la derecha, el cual me llevó a un claro con varios soldados, munición y un botiquín »


1


2


3


4


5


6


7

» (además de un bonito muñeco de nieve) (2). Volví al cruce y tomé el otro camino, el cual me llevo a una terraza elevada con respecto al camino que pasaba por la izquierda. Bajé al camino y me encontré con dos soldados y el segundo de los camiones (2 de 2 Trucks) (3). A continuación, acabé con el soldado que apareció tras la explosión, subí de nuevo a la terraza por la que había llegado, y continué por el camino que encontré allí. El camino me llevó a otra terraza, en la que tuve que eliminar a dos soldados a mi izquierda, y a otros dos más que estaban a mi espalda (uno con bazooka). Bajé por el camino y encontré cerca de una casa que había allí cerca, munición y un botiquín. Avancé, y un poco más adelante, eliminé a dos soldados, y me desvié por una senda a la derecha. Continué por ella, y llegué a una zona con un puente (4), un soldado apostado debajo de él, y otros dos soldados más que descubrí al avanzar. Acabé con dos enemigos más, me desvié a la izquierda, avancé por el camino y, a los pocos metros, encontré un nido de ametralladoras que utilicé para acabar con dos soldados.Bajé por el camino, avancé y encontré una verja y una desviación en la pared de la izquierda por la que entré (5). Unos metros más adelante arribé a la Power Station. Allí había dos soldados y un nido de ametralladoras, que utilicé para acabar con unos cuantos soldados. Cuando terminé volé la estación por los aires (Disable Power Station) (6). Salí de allí por donde había venido y llegué, de nuevo, a la verja. La abrí, entré en la nueva zona, acabé con dos soldados más y coloqué unas cuantas cargas explosivas cerca de unos bidones para destruir el ferry (Sabotage Ferry) (7). A continuación, seguí el camino a la izquierda del ferry y acabé la misión.

Capture the secret german treasure

Misión 19: Mountain pass

Armas: Rifle, bazooka, granadas nazis y ametralladora americana
Objetivo 1: Destroy generator fuel
Objetivo 2: Locate mine entrance


1


2


3

Avancé, me encontré con dos soldados y, luego, con dos más. Avancé un poco más y, de nuevo, me topé con dos soldados (uno con bazooka), después, otros dos más, y arriba a la derecha, en una terraza, otro enemigo más (1). Frente a la terraza, a mi izquierda, hallé un almacén con un soldado con bazooka, munición y un botiquín. Me encargué de él y salí de allí, seguí a la izquierda y a los pocos metros encontré a otros dos soldados. Después vi unas estructuras de hormigón con unas terrazas a izquierda y derecha, y llenas de soldados (2). Tras acabar con todos esos enemigos, conseguí llegar a un claro donde tuve que eliminar a un soldado a mi derecha, subido en una terraza, y a otro soldado que manejaba un nido de ametralladoras a mi izquierda (fue muy importante acabar rápido con él) (3). Acto seguido, salté del nido y proseguí mi camino, acabando con dos enemigos que me salieron al paso. Al poco el camino giró a la izquierda, y allí, eliminé a un soldado que estaba la derecha. Recogí munición y un botiquín. Continué mi camino, acabé con un soldado, pasé debajo de un puente (4), eliminé a otro soldado, recogí un botiquín y, de nuevo, avisté un giro del camino a la izquierda. Descansé un poco y después ascendí por la rampa, eliminando a tres soldados más, aunque al final de la rampa hallé otro soldado a mi izquierda. Continué mi camino y llegué a un gran claro (5) donde encontré a un soldado a mi izquierda, otro estaba en una terraza frente a mí, y descubrí un camino a mi derecha. A continuación, avancé por ese camino antes mencionado, terminé con tres soldados (uno con bazooka), y me desvié a la derecha por un senda (6). A los pocos metros, descubrí a la derecha a un soldado, munición y otro bendito botiquín.


4


5


6


7

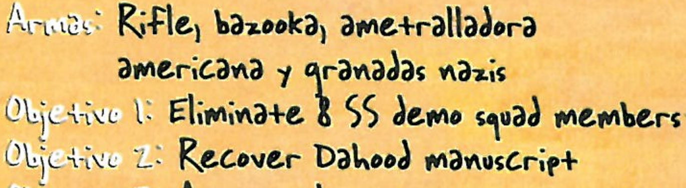


8

Continué por esa desviación y llegué al poco tiempo, a la entrada de un almacén (custodiada por un soldado). Una vez dentro, despaché rápidamente a dos soldados más, recogí munición y un botiquín, destruyendo los generadores de fuel (Destroy Generator Fuel) (7), y salí de allí a toda pastilla.

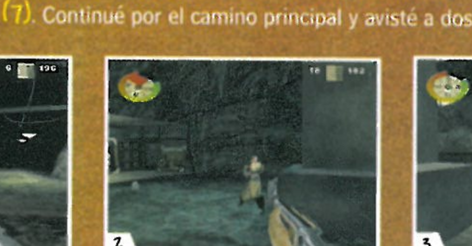
Después de eso, giré a la derecha, seguí el camino, acabé con los dos soldados del lugar y encontré la entrada a la mina (Locate Mine Entrance) (8).

Misión 20: Merker's upper mine


Armas: Rifle, bazooka, ametralladora americana y granadas nazis
Objetivo 1: Eliminate 8 SS demo squad members
Objetivo 2: Recover Dahood manuscript
Objetivo 3: Acquire elevator key
Objetivo 3: Locate elevator

Avancé por el túnel, acabé con dos soldados y llegué a una estancia con dos soldados, un Squad Member (1) (Eliminate 8 SS Demo Squad Members) agachado a mi izquierda, munición y un botiquín. Salí de allí por otro túnel, y llegué a una bifurcación con dos soldados con bazooka tanto a izquierda como a derecha. Tras acabar con ellos, tomé el camino de la izquierda y llegué a una sala con un soldado y otro Squad Member (2) detrás de la columna. Acto seguido, regresé a la bifurcación y seguí por el otro camino, el cual me llevó a otra estancia donde localicé a un Squad Member a mi derecha (cerca de una columna), otro Squad Member (3) detrás de la primera columna a la izquierda, un soldado cerca de la salida (al fondo a la derecha), y el manuscrito (Recover Dahood Manuscript) (4) entre dos vagonetas a la izquierda de la mencionada salida. Seguí por el túnel que hacía las veces de salida a la estancia, y que tenía unas tuberías en su techo. Doblé una esquina a la izquierda, eliminé a dos soldados, después a tres más y cerca de ellos vi una entrada a la derecha, por la que entré. Avancé por el pasillo, acabé con dos soldados más y llegué a una sala con otro Member Squad (5), munición, un botiquín, granadas y las llaves que buscaba (Acquire Elevator Key) (6). Volví al camino principal,, allí me enfrenté a un soldado, a otros dos más que venían por mi espalda y cerca de allí encontré una sala a la derecha en la que eliminé a otro Member Squad (7). Continué por el camino principal y avisté a dos Member Squad, además de un botiquín (8). Avancé y tras girar a la derecha, llegué a una gran sala con un botiquín a la derecha y el último de los Member Squad cerca de la última columna a la derecha. Me dirigí al fondo de la sala a la izquierda, y hallé el camino al ascensor (Locate Elevator) (9).


1


2


3


4

5


6


7


8



9

Misión 21: Treasure Caverns

Armas: Rifle, bazooka, ametralladora americana y granadas nazis
Objetivo 1: Locate the curator inventory
Objetivo 2: Locate and disarm all bombs

Nada más comenzar mi misión, acabé con los dos soldados que hallé en la estancia frente a mí, y me introduje por una entrada que se encontraba en la parte derecha de la habitación (1). Allí, eliminé a un soldado, subí unos escalones, giré a la izquierda, acabé con tres enemigos más, y entré en una pequeña habitación con mucha munición y granadas. Después continué por el pasillo, acabé con un nuevo soldado, »


1


2


3


4


5

» y llegué a una nueva habitación con dos soldados, un botiquín y el inventario (Locate The Curator Inventory) (2). Acto seguido, volví a la enorme sala donde comencé el nivel y seguí el camino que me marcaban los raíles. A los pocos metros, llegué a una estancia con dos soldados (uno con bazooka), y una bomba que desactivé (Locate And Disarm All Bombs, 1 de 12) (3). En la siguiente estancia, encontré tres soldados, munición, un botiquín y tres bombas más (4 de 12) cerca de las columnas (4). Acto seguido, continué por la entrada al fondo de la sala y llegué a una pequeña habitación por la que tuve que seguir agachado por un pasadizo en el suelo y a la izquierda. Salí a una sala con tres soldados, 2 bombas (6 de 12), munición y un botiquín (5). Seguí mi camino, acabé con dos nuevos enemigos, giré a la izquierda, pasé por un puente y bajé de él para evitar ser alcanzado por un cohete. En la sala donde me encontraba, acabé con tres soldados (uno con un bazooka) y continué por el siguiente túnel, donde me tocó eliminar a dos soldados nuevos. Unos metros más adelante llegué a una sala con otros tres soldados, una bomba frente a mí (7 de 12), y otra nueva bomba detrás de las cajas de madera (8 de 12) (6).


6


7

A continuación, seguí por el camino a la derecha, llegué a una pequeña estancia (con dos soldados más), un poco más allá encontré otra gran habitación con las cuatro bombas restantes (12 de 12), y descubrí la salida de la misión en un pasillo al fondo y a la derecha de la estancia (7).

Escape the V2 rocket plant

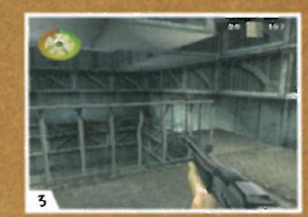
Misión 22: Buzzbomb assembly

Armas: Escopeta, ametralladora grande, bazooka y granadas
Objetivo 1: Find V1 target list
Objetivo 2: Destroy V1 launch control system
Objetivo 3: Open blast doors
Objetivo 4: Locate emergency hatch

Avancé unos metros, acabé con un soldado, entré en la casa a mi izquierda, eliminé a otro soldado, recogí munición, y entré en un túnel (1) donde acabé con dos soldados más. Encontré un hueco a la derecha en el suelo por el que bajé (2). Allí me estaban esperando tres soldados a los que tuve que eliminar, muy a su pesar. Acto seguido, recogí las granadas y el botiquín y subí por la escalera al fondo de la estancia. Una vez arriba, seguí el pasillo a la derecha, acabé con dos soldados y llegué a una sala con un enemigo patrullando por ella. Tras terminar con él, giré a la izquierda y entré en un pequeña habitación donde tuve que enfrentarme a otro soldado, después recogí allí mismo munición, granadas y un botiquín. A continuación, salí de allí, bajé por las escaleras a mi derecha (3), acabé con dos soldados más y avancé por el pasillo. Poco después, llegué a una sala con un misil en construcción en su interior (4), donde se encontraban 4 soldados y un científico que lo protegían. Continué por el pasillo y me encontré con una gran puerta a la derecha, que podía abrir (5). Dentro, encontré un soldado, un científico, munición y un hermoso botiquín. Salí de allí, giré a la derecha y entré por otra puerta a mi izquierda que tenía otro botiquín y un nuevo científico. Tras esto, avancé por el pasillo y un poco más adelante, me topé con otro enemigo y con una nueva sala con otro misil en construcción en su interior (6).


1


2


3


4


5


6


7


8



9


10

Allí, después de eliminar a tres enemigos, pude descubrir una estancia secreta a la que se podía acceder agachado (7), situada en la parte posterior del misil y que me llevó a una pequeña estancia con munición y un nuevo botiquín. Acto seguido, continué de nuevo por el pasillo, me encontré con un soldado y con una nueva puerta, y pasando por ella tras eliminar al infortunado alemán (8). Dentro, encontré dos soldados más, munición, botiquines y la lista de objetivos (Find V1 Target List) (9). A continuación, salí de la habitación, seguí avanzando por la derecha, bajé por una rampa y llegué a una nueva habitación en la que, tras acabar con dos científicos, destruí el sistema de control (Destroy V1 Launch Control System) (10) y giré la rueda que abría las puertas que buscaba (Open Blast Doors) (11). Mi siguiente movimiento, fue dirigirme a la habitación en la que se encontraba el misil, esa en la que había encontrado la entrada secreta. En el camino de vuelta, me vi obligado a luchar con varios grupos de soldados que habían sido alertados por la explosión anterior. Una vez llegué a la sala en cuestión, me introduje por un túnel, situado en la parte delantera del misil, acabé con una numerosa patrulla de enemigos (12), entré en la sala en la que desembocaba el túnel y me introduje por el hueco que encontré a la izquierda de la sala (Locate Emergency Hatch).


11


12

Misión 23: Vengeance production

Armas: Escopeta, ametralladora grande, granadas y bazooka
Objetivo 1: Find scientist roster
Objetivo 2: Acquire V2 schematics
Objetivo 3: Gain access to guidance lab
Objetivo 4: Sabotage gyro guidance system
Objetivo 5: Find launch area


1


2

Avancé hacia delante, giré a la derecha y encontré una entrada secreta (1) en el suelo al final del pasillo, a la izquierda; y a un soldado a mi derecha. Primero, seguí la entrada hasta un sala donde acabé con otro soldado y pude recoger munición y botiquines, y luego, continué por el pasillo del principio. Poco después, tuve que eliminar a dos enemigos más, y entré en un estrecho túnel habitado por tres peligrosos soldados. Tras acabar con ellos, bajé la rampa que había delante de mí, giré a la derecha y en la nueva estancia donde me encontraba (2), eliminé a dos enemigos más y me colé por una de las tres salidas que había a mi izquierda. Continué por otro pasillo a la derecha, eliminé a tres soldados más y llegué a una nueva habitación. Allí, recogí vida de una mesa (3), me ocupé de otros dos soldados más y continué avanzando por un pasillo que encontré cerca de la mesa antes mencionada. En ese pasillo, descubrí una pequeña habitación a la izquierda (4), en cuyo interior hallé dos científicos, munición y la lista de deberes (Find Scientist Roster) (5). Salí de allí, giré a la izquierda y al final del pasillo torcí a la derecha. Encontré un soldado y poco después, llegué a una sala donde acabé con dos enemigos y recogí un botiquín a la derecha de mi posición (6). A continuación, avancé por la sala donde me encontraba y encontré varias cajas y descubrí también a cuatro soldados que las aprovechaban para cubrirse detrás de ellas. Tras ocuparme de ellos como se merecían, encontré una salida del lugar a la derecha, por la cual me introduje (7). Este camino me llevó a una nueva estancia que tenía una salida a la derecha (la cual escondía una habitación con más munición y botiquines) y al frente. Continué por la última salida y llegué a una sala con dos soldados más y dos salidas a la izquierda que me condujeron a una enorme sala que tenía un misil, dos soldados y un científico (8). »


3


4


5


6


7


8


9


10

» Seguí a la derecha, y tras pasar por un nuevo túnel con dos soldados, llegué de nuevo a otra gran estancia con un misil y un científico que estaba vigilando los planos que necesitaba (Acquire V2 Squematics) (9). A continuación, subí por las escaleras a mi espalda y una vez en la plataforma superior, entré por el pasillo a mi izquierda. Continué por él y tras llegar a una sala con dos científicos y un soldado, giré a la derecha. En la siguiente habitación, encontré una puerta frente a mi que abrí. De esta manera, y tras acabar con el científico, conseguí acceder al laboratorio (Gain Access To Guidance Lab) (10). Una vez dentro, pude sabotear el sistema de guía (Sabotage Gyro Guidance System) (11). Salí da allí por la entrada a la derecha, acabé con dos enemigos más y en el pasillo al que llegué, me enfrenté a cuatro peligrosos soldados. A continuación, bajé la rampa, eliminé a un científico, y avancé a la derecha por el enorme túnel (a la izquierda encontré dos soldados y un botiquín). En el túnel, me enfrenté a varios soldados que aprovechaban los huecos que había en la pared para cubrirse; poco después llegué a una nueva estancia con un enorme misil (Find Launch Area). Allí, y tras acabar con tres soldados, pude acabar mi misión, saliendo por una puerta situada al fondo de la estancia y a la derecha (12).



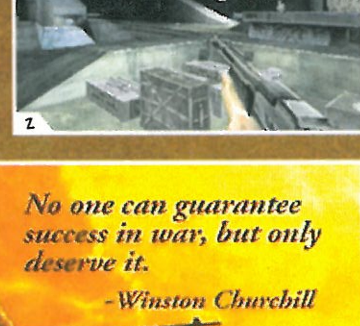
11


12

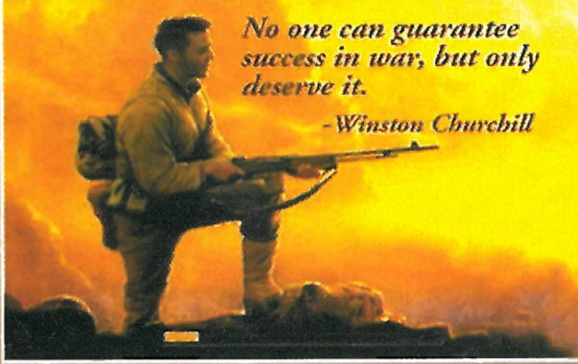
Misión 24: Götterdämmerung

Armas: Escopeta, granadas, bazooka y ametralladora grande
Objetivo 1: Launch sabotaged V2


1


2

Avancé a la derecha (1), acabé con dos soldados de guardia, y arribé a una enorme lugar en el que encontré: un nido de ametralladoras, y un suculento número de municiones y botiquines, a mi derecha, un vagón frente a mi, una senda plagada de cajas que bloqueaban el camino a mi izquierda, y todo un ejercito de soldados que aparecían por todas partes (2). Lo que hice fue esperar a mis enemigos en la zona posterior del vagón y una vez eliminados todos ellos, dirigirme a la senda de las cajas y destruirlas para poder seguir avanzando. Una vez eliminadas todas las cajas (3), y tras bajar unos cuantos escalones, me encontré en el lugar donde se iba a realizar el lanzamiento del V2 (el misil se levantaba imponente frente a mi). Allí, acabé con dos nuevos soldados, subí por la rampa que encontré frente a mi (4), y que me llevaba a la entrada a la cabina donde se encontraba un científico al que eliminé rápidamente. Me introduje en la cabina antes mencionada para activar el control del misil (5) y así lanzarlo para completar su destrucción (6). Había terminado con la amenaza nazi más peligrosa. Era hora de volver a casa.




3


4


5


6


SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
RESET
1
MEMORY CARD
2
MEMORY CARD



Los clubes más poderosos de Europa están intentando crear la mejor Liga del mundo.
¡¡Tú ya puedes ganarla!!
European SuperLeague
Licencia oficial de los 16 clubes • Nombres reales de los jugadores y aspecto muy similar al de carne y hueso • Estadios recreados hasta el mínimo detalle • Equipaciones auténticas • Dos modalidades de juego: Arcade y Simulación • Diversos modos de competición: Entrenamiento, Inicio rápido, Amistoso, Torneo personalizado, Liga personalizada y la pura y dura Liga Super Europea • Sonido ambiente y cánticos propios de cada afición.
PC CD ROM 3.990 Ptas.
PlayStation PSone 4.990 Ptas.
Dreamcast 7.990 Ptas.
GAME BOY COLOR 5.990 Ptas.
www.eslfutbol.com
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE
Bayern de Munich
Borussia Dortmund
Liverpool
Chelsea
Olympiakos
Inter de Milán
Ajax
Juventus
Milán
Benfica
F.C. Barcelona
Real Madrid
Göteborg
Marsella
Paris Saint Germain
Bayern Leverkusen